ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ИГРЫ

СЕНТЯБРЬ 2007
#9(45)

ИГРА МЕСЯЦА

Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4 607157 100018 07009

ТЕМА НОМЕРА

Medal of Honor: Airborne
Universe At War
Sega Rally Revo
The Club

СВЕЖИЕ ВЕСТИ ИЗ ЛОНДОНА

ЭКСКЛЮЗИВ

StarCraft II, новый WoW

МЫ ПОИГРАЛИ В НИХ ПЕРВЫМИ!

Supreme Commander: Forged Alliance

Call of Duty 4: Modern Warfare

E3 2007: все события выставки

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

НАКЛЕЙКИ
KANE & LINCH: DEAD MEN
THE AGENCY

ПОСТЕРЫ
КОДЕКС ВОЙНЫ
LINEAGE II: THE CHAOTIC CHRONICLE







ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Home Premium



Товар сертифицирован, на правах рекламы

Игры без границ

www.asus.ru



Ноутбуки G1S и G2S с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными

Уникальные ноутбуки ASUS G1S и G2S созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры когда и где угодно!

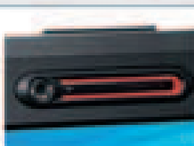
Ноутбуки ASUS ASUS G1S и G2S созданы на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo.



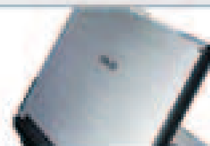
ASUS Direct Messenger
Специальный дисплей ASUS Direct Messenger отображает статус системы, мгновенные сообщения и напоминания, не отвлекая внимания пользователя и позволяя играть в полноэкранном режиме



Удобная клавиатура
Полноразмерная клавиатура и специально выделенные клавиши W, A, S и D - с новыми ноутбуками ASUS играть в компьютерные игры стало еще удобнее.



Свобода беспроводного общения
Встроенные веб-камера с высоким разрешением и динамики дают возможность проведения видеоконференций без лишней суеты и путающихся проводов.



Специальное покрытие
Специальное покрытие крышки матрицы не только предохраняет ноутбук от царапин и сколов, но и отличает G1 и G2 от обычных ноутбуков.



G1S Gaming Package
(G1S + Рюкзак + Мышь)



G2S Gaming Package
(G2S + Рюкзак + Мышь)

Webcam Notebook Series G1S/G2S

- Процессорная Технология Intel® Centrino® Duo
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T7100/T7300/7500/7700
- Чипсет Intel® 965PM Express
- Intel® PRO/Wireless 4965AGN/3945ABG Network Connection
- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium
- NVidia GeForce 8600M GT GPU с 256 Мб GDDR3 VRAM
- DDRII 667 МГц, до 4 Гб
- 15.4" WXGA+(1440x900); Color Shine LCD (G2)
- 17" WXGA+(1440x900); Color Shine/Crystal Shine LCD, Splendid
- SATA 80/120/160/200/300 Гб HDD
- DVD Super-Multi , Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash+ ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, 802.11a/b/g, a/b/g/n; Bluetooth V2.0+EDR (опционально)



ASUS®
Rock Solid · Heart Touching

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, **NEXUS** (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, **OLDI** (495) 105-07-00, **ПИРИТ** (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, **Санкт-Петербург:** Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812)329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, **Барнаул:** C-Trade (3852) 38-10-00, **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454, **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39, **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025, **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001, **Казань:** НоутбукофФ (843) 264-26-01, **Краснодар:** Владос (8612) 10-10-01, Санрайз (8612) 640-066, **Красноярск:** Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, **Новосибирск:** НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, **Ростов-на-Дону:** Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668,Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, **Самара:** Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846)241-67-53, **Томск:** Интант (3822) 41-55-32, **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, **Челябинск:** Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, **Уфа:** Кламас (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.



СИДЯ НА ЧЕМОДАНАХ

Воротилы игровой индустрии обожают устраивать выставки. Вот не успели мы вернуться с **E3** и **BlizzCon**, как уже надо собирать чемоданы для путешествия в Лейпциг. Вернемся, сдадим журнал – и вперед на **Gamex**. А дальше **E for All** да **«Игромир»**. Это не считая отдельных командировок на презентации. Многие подумают: «Да вы там зажрались, такие интересные поездки за границу!» Так-то оно так, да только это вовсе не отпуск, а работа. Причем каторжная. Пока все стенды и показы обойдешь, пока пообщаешься с разработчиками, пока пресскиты соберешь… А кругом громыхает музыка, да так, что уши закладывает. И тетки голые сбивают с нужного настроя. А потом надо написать оперативную заметку на сайт, не говоря уж о куче статей для журнала, которые придется готовить дома. И так из месяца в месяц. Когда жить, спрашивается? И после этого наши отечественные издатели удивляются, почему мы никак не успеваем заглянуть к ним в гости. Да вот поэтому, господа: читатели нам важнее всего на свете. Вы лучше сами приезжайте – напоим вкусным чаем.

Ну да ладно, на то она и журналистская доля. Поговорим лучше о свежем номере. Ради вас, дорогие фанаты Правильного, Михаил Бузенков объехал полмира всего за две недели. И теперь рассказывает, что успел повидать. В Лондоне его пытались завербовать в американскую армию. Но не волнуйтесь, русский офицер честь Родины отстоял и показал западным увальням, как воевали наши деды и прадеды. Следующая остановка – британский офис компании **SEGA**, где наш и.о. главреда познакомился с самыми интересными проектами этого издательства. Апогеем его продолжительного вояжа стал BlizzCon. Так что на обложке мы не шутили: действительно, в ***StarCraft II*** из российской пишущей братии мы поиграли первыми. Да и в новоявленное дополнение ***World of Warcraft: Wrath of the Lich King*** – тоже. Впечатления ищи в соответствующем спецматериале.

Побывали наши агенты и на E3. Хитов там показали множество, как и просто хороших игр. Поэтому мы решили выбрать десятку лидеров, на которых возлагаем особые надежды. А раз есть форварды, то найдутся и аутсайдеры. О них тоже упомянули. Вышло аж тридцать страниц. Смотреть всем.

Кстати, редакция внимательно изучает ваши отзывы о Правильном на официальном форуме. Вот, например, многим не понравилась рубрика «Покойся с миром», и мы решили от нее отказаться. Вместо этого предлагаем десять интересных фактов из жизни игровой индустрии.

Андрей Яковлев,
редактор

PC ИГРЫ

ПРОФАЙЛ РЕДАКЦИИ



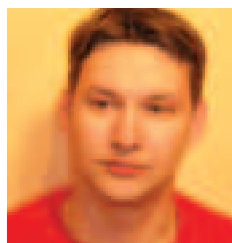
Рядовой ВВС США: Михаил Бузенков

И это все о нем: на днях получил звание инструктора в области китайских традиционных боевых искусств. Теперь все авторы сдают статьи в срок и пишут благодарственные письма, если их оштрафовали.
Играет: WoW: Wrath of the Lich King
Рекомендует: Majesty
Читает: «Атлант расправил плечи» Айн Рэнд
Слушает: Nightwish
Смотрит: «Сияние» Стэнли Кубрика
Мечтает: Окунуться в морскую воду, сделать пару мощных гребков и, расслабившись, мирно покачиваться на волнах



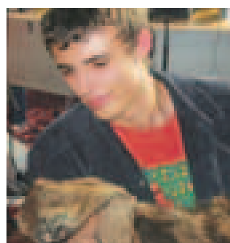
Коллекционер авторских перлов: Андрей Яковлев

И это все о нем: задолго до выставки в Лейпциге собрал вещи, заказал такси в аэропорт, оплатил гостиницу, выписался из нее и даже принялся писать статьи.
Играет: Unreal Tournament 2004
Рекомендует: Broken Sword
Читает: «Бремя страстей человеческих» Сомерсета Моэма
Слушает: Portishead Live: Roseland NYC
Смотрит: Colombo, сезон третий
Мечтает: Потратить один миллион долларов на ерунду



Ленивый трудоголик: Иван Гусев

И это все о нем: Грустил о бездарно проведенном лете. Готовясь к выходу NHL 08, выиграл очередной Кубок Стэнли в NHL 07. Неожиданно для себя самого с удовольствием посмотрел два японских телесериала.
Играет: Hollywood Mogul 3
Рекомендует: Beyond Good & Evil
Читает: «V значит вендетта» Алана Мура и Дэвида Ллойда
Слушает: альбом «Амба» группы «Мумий Тролль»
Смотрит: «Типа крутые легавые», телесериал Hana Yori Dango
Мечтает: о возможности управлять временем (как в шутерах)



Неуловимый редактор: Андрей Теодорович

И это все о нем: Весь месяц где-то бродит – клянется, что «нужно по работе», а на самом деле навещает знакомых, у которых уже включили горячую воду. Нагреватель не покупает – видать, копит на снегоход и телогрейку.
Играет: Duke Nukem 3D
Рекомендует: Age of Wonders
Читает: «Помутнение» Филиппа Дика
Слушает: Guf – «Город дорог», Кровосток – «Сквозное»
Смотрит: только что из кино – видел шикарную драму «Жизнь других»
Мечтает: дождаться январского отпуска и поехать в Норвегию к саамам-оленеводам

ВОПРОСЫ, КОТОРЫМИ ЗАДАВАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В АВГУСТЕ

1. Могут ли два человека делать журнал о компьютерных играх?
2. Почему вместо StarCraft II все ждут очередной адд-он к WoW?
3. Куда исчез из офиса автомат с шоколадками?
4. Кто такой Джон Галт?

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц

№9(45), сентябрь 2007 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Бузенков	buzenkov@pc-games.ru	и.о. главного редактора
Евгений Сныткин	snytkin@pc-games.ru	арт-директор
Екатерина Воронкова	voronkova@pc-games.ru	дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев	yakovlev@pc-games.ru	редактор
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович		редактор раздела «Онлайн»
Вера Юрьева		корректор
Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор

DVD

Семен Чириков	sem4@pc-games.ru	руководитель отдела
Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. главного редактора
SpaceMan	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела
Виктор Бардовский		выпускающий редактор

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Леонид Боголюбов	bogolubov@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Моше Гуревич	mgurev@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке
Бесплатный телефон 8-800-200-3-999
E-mail info@glc.ru
Сайт www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Рисунки в номере: Женишбек Насыранбеков

СОДЕРЖАНИЕ

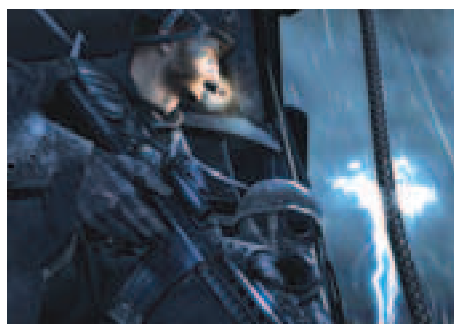
PC ИГРЫ #9'2007



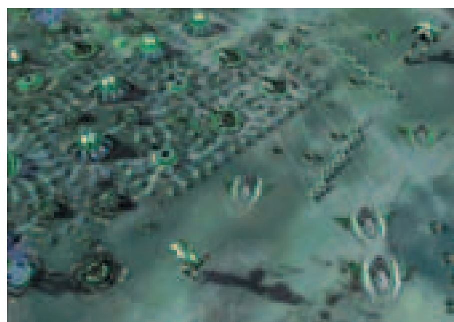
CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD – ДЕСЯТЬ ИГР В ОДНОЙ. НОВЫЙ ШЕДЕВР СИДА МЕЙЕРА. **С. 100**



LOST PLANET EXTREME CONDITIONS – СТРЕЛЬБА В ЧЛЕНИСТОНОГИХ ТВАРЕЙ. ТОТАЛЬНАЯ ДЕЗИНСЕКЦИЯ! **С. 104**



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE – АМЕРИКАНСКИЕ СОЛДАТЫ МОЮТ САПОГИ В ВОЛГЕ-МАТУШКЕ. **С. 90**



SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE – ВТОРЖЕНИЕ ВОИНСТВЕННЫХ СЕРАФИМОВ. **С. 92**



PC игры

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Эти наклейки были выбраны посетителями сайта **www.gameland.ru**



Список рекламодателей

Игры в номере

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников тест-группы для работы в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше.

Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт **anketa.glc.ru**. Мы приготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу по анкетированию.

E3 2007



ПРЕЗЕНТАЦИИ HELLGATE, CRYSIS, FALLOUT 3, ASSASSIN'S CREED, UNREAL TOURNAMENT III И ДРУГИЕ СОБЫТИЯ ВЫСТАВКИ. **С. 28**

ФИЛЬМЫ ПО ИГРАМ



ИМ ЛУЧШЕ ИСЧЕЗНУТЬ И НИКОГДА НЕ ПОЯВЛЯТЬСЯ ВНОВЬ. ХИТПАРАД САМЫХ ГРЕМУЧИХ ФИЛЬМОВ ПО МОТИВАМ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. **С. 156**

BLIZZCON 2007



ПЕРВАЯ В РОССИИ СТАТЬЯ, ПОСВЯЩЕННАЯ ГЛАВНЫМ ПРОЕКТАМ ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ: STARCRAFT II, WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING. **С. 168**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, то самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЗЕЛЕНЫЙ: положительные стороны игр и лучшие локализации.

КРАСНЫЙ: недостатки игр и худшие локализации.

ЖЕЛТЫЙ: локализации, которые ничем не примечательны, но и не очень плохи.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.0 ★★★
На редкость неудачная игра. Посмешище. Ни в коем случае не покупай ее!

3.5 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. На большее оно и не претендует.

6.0 – 7.5 ★★★★★★★★
Типичный середнячок. Ничего выдающегося из себя не представляет.

8.0 – 9.0 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.5 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ



ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игра месяца» (однако игр месяца может быть две либо не быть вообще). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, чит-коды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!





ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamespress.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

ПОКОЙСЯ С МИРОМ

Есть игры, которые не должны были появляться на свет. Мы искренне недоумеваем, зачем их вообще сделали, ведь подобным проектам бессмысленно надеяться на популярность и признание. Рецензию писать тоже не стоит, скриншоты говорят сами за себя.



БРИТАНСКИЕ ПУТЕВЫЕ ЗАМЕТКИ



18 июля, 2007 год. 16.00 по Гринвичу.

ИГРА ДЖЕНТЛЬМЕНОВ

Вообще-то я не люблю гольф. Но вот уже который час гляжу, как методично, со знанием дела размахивают клюшками другие постояльцы отеля. После хлестких ударов крошечные мячики беззвучно рассекают воздух и мягко приземляются в зеленую траву. Я не люблю гольф и остановился в небольшой гостинице посреди бескрайних полей с лунками и флажками только для того, чтобы воочию увидеть ***Medal of Honor Airborne***, горячо ожидаемый шутер о войне. Но презентация начнется завтра. Потому я сижу у окна и гляжу на мячики. Бац! Еще один взмывает вверх и, описав изящную дугу, скрывается за горизонтом.

18 июля, 2007 год. 19.00 по Гринвичу.

МНОГОТОЧИЕ

Солнце медленно опускается за горизонт. Отложив книгу в сторону и набросив на плечо легкую куртку, я выхожу из номера и поднимаюсь на второй этаж. В баре безлюдно. Лишь пара официантов в черных передниках накрывает столы для гостей. Пока постояльцев нет, я устраиваюсь на балконе и наслаждаюсь отменным ирландским пивом и свежими хлебцами с плавленым сыром.



КАНИКУЛЫ





14 мая, 1943 год. 19.00 по местному времени.

ГДЕ-ТО В МАРОККО

Ребята из 504-го полка вчера долго потешались над сержантом. Он родом из Техаса. Поговаривают, у него страсть к лошадям. Черт возьми, да он сам похож на жеребца! Не говорит – ржет!
Скоро мы выбьем немцев из Сицилии и покажем этому выскочке, на что способны настоящие мужчины.

9 июля, 1943 год. 22.00 по местному времени.

ВРАГ

Завтра придется несладко. Среди нас полным-полно новичков. Они едва научились обращаться с винтовкой и укладывать парашют, а уже завтра придется сражаться на передовой.
Говорят, итальянцы – искушенные бойцы и сладить с ними непросто. И что немцы их недолюбливают: минируют союзникам отходные пути, стреляют в спины.

18 июля, 2007 год. 22.00 по Гринвичу.

НОЧНЫЕ РУБАШКИ

Поляки, голландцы, финны, шведы, немцы – десятки журналистов со всей Европы слетелись в английскую глубинку ради Airborne. Но прежде им – а стало быть, и мне – придется на собственном опыте ощутить, что значит быть американским десантником времен Второй мировой.
После плотного ужина я в числе первых получаю военную форму и, надев каску, возвращаюсь в номер. Отбой.

19 июля, 2007 год. 8.00 по Гринвичу.

СЕРЖАНТЫ, ГРУЗОВИКИ, ПЫЛЬ

Тридцать журналистов в американской форме толпятся у входа в гостиницу. Кто-то курит, кто-то шнурует ботинки, выстукивает на каске незатейливые мелодии. Но вот слышится рев моторов, и через мгновение во дворике появляются машины защитного цвета. Первым из джипа, словно чертик из табакерки, выскакивает плечистый мужичок лет пятидесяти. Бритый затылок, отличная выправка, загорелое лицо – все выдает в нем профессионального военного. Пожалуй, более всего он напоминает сержанта Хартмана из **«Цельнометаллической оболочки» Стэнли Кубрика** (Stanley Kubrick). Только широкополой шляпе предпочитает армейскую кепку.
Вояки быстро рассказывают, как мало в бою проку от салаг вроде нас, учат держать строй, ходить в ногу и выполнять команду «Вольно!»
Затем после краткого инструктажа меня и еще нескольких новобранцев усаживают в грузовик с желтой полосой на кузове и везут неизвестно куда.
Где-то на середине пути машина останавливается. Худощавый водитель опускает брезент так, чтобы мы не видели дорогу, и говорит с издевкой: «Добро пожаловать в ад!»
Грузовик весело мчится по ухабам.

9 июля, 1943 год.

С-47 «Скайтрейн» – великолепный самолет. Гордость нашей авиации. Просторный, быстрый, надежный... Когда завтра он окажется над точкой и загорится красная лампочка, я, пристегнув карабин, обхвачу запасной парашют и шагну в пустоту. Одна тысяча, две тысячи, три тысячи, четыре тысячи...

19 июля, 2007 год. Утро.

НАСТОЯЩАЯ ВОЙНА

Грузовики петляют по меньшей мере час, пока не останавливаются возле огромного ангара. Там нас ждут продюсер игры **Крис Бассе** (Chris Busse) и военный врач. Они выступают с пламенными речами о том, как много лет назад мальчишки вроде нас отправились на фронт и отдали свою жизнь во имя победы. Не забывают при этом упомянуть о великолепной игре, которую издает не менее великолепная компания **Electronic Arts**. На виртуальных полях сражений тоже гремят взрывы, свистит над головой раскаленный металл и гибнут люди.
Посреди ангара натянут экран. На нем спускаются десантники, раскрыв белоснежные парашюты. Едва ли большинство из них дотянут до земли.
Летом 1943 года из-за слабой подготовки в Сицилии погибли несколько тысяч солдат.
Я молчу. Молчит поляк слева. Молчит британский сержант с ужасным валлийским акцентом. Все молчат.





НА КОВЕР!

19 июля, 2007 год. Утро.



С ОРУЖИЕМ В РУКАХ

Едва ли год назад, присягая на верность отчизне, я мог представить, что вскоре буду маршировать по английской военной базе и горланить американские песни. И вот я марширую по английской военной базе, горланю американские песни и, главное, страшно собой горжусь. На очереди – боевая подготовка.

Вдоволь поупражнявшись в метании учебных гранат, стрельбе из базуки (увы, патроны нам так и не выдали) и прыжках с двухметровой высоты, мы приступили к настоящим испытаниям. Нашей команде из четырех человек предстояло прорваться сквозь кишащую фашистами улицу и уничтожить пулеметное гнездо.

Из оружия мне достались две ручные гранаты (разумеется, учебные) и автомат Томпсона с обоймой холостых патронов. Я шел первым, а потому прежде, чем прозвучал свисток, тщательно продумал грядущий маневр. Двое фрицев засели в домах – их каски виднелись в окнах, еще один – за мешками с песком, еще парочка окопалась в конце улицы. Мне следовало, прижавшись к стене, добраться до обгоревшего автомобиля, бросить гранату в дверной проем, перекатиться к противотанковому ежу и прикрыть наступающих однополчан. Так я и поступил. Но затем решил, что отсиживаться в обороне русскому офицеру, пускай и оказавшемуся в американской армии, негоже, и, потратив последние патроны, запустил гранату прямиком во вражеский окоп. Дальше настал черед моих товарищей. Не без труда они преодолели многочисленные препятствия и доставили взрывчатку в указанную сержантом точку. Прогремел взрыв. Миссия завершилась. Уставшие, мы вернулись на базу.



10 июля, 1943 год. Полдень.

ЗАПАХ ПОРОХА

Самолет жутко трясет. Кажется, еще мгновение – и нам не поздоровится. Сержант истекает кровью. Пуля угодила ему в грудь.

Я вижу, как хищно рыскают по небу лучи прожекторов, подхожу к дверному проему и, согнув колени, прыгаю.

Ветер тотчас подхватывает меня и несет в сторону захваченной фашистами крепости.

Дабы посадка оказалась мягкой, нужно приземлиться точь-в-точь в указанное зелеными маркерами место. Там безопасно, там свои. Не удается! Потянув за строп, я планирую на ближайший дом. Едва коснувшись ногами крыши, теряю равновесие и падаю на грудь. Благо немцев нет поблизости. Иначе на изготовку потребовалось бы несколько секунд.

Теперь у меня есть тактическое преимущество. Враги не привыкли осматривать верхотуры, а потому и разделаться с ними – раз плюнуть. Зарядив винтовку и хорошенько прицелившись, укладываю одного супостата за другим. Противники почти не сопротивляются.

Спускаюсь с крыши. Заскакиваю в дом, краем глаза замечаю деревянный столик, пару глиняных кувшинов, пеструю скатерть, старенькие стульчики, аптечку в углу. Выбираюсь через окно. Зенитки охраняют двое часовых. Первого убиваю прикладом, второй получает пулю в голову. Устанавливаю взрывчатку, включаю таймер и спешно уношу ноги. Гремит взрыв. Задание выполнено.

Тем временем мои союзники осаждают мэрию. Без меня им с фашистами не сладить. Бегу на выручку. На ходу выбрасываю винтовку. Вместо нее хватаю автомат Томпсона. Он менее точен при стрельбе издали, но в узких коридорах незаменим. У входа в мэрию удерживают позиции десятки бойцов вермахта. Благо я прихватил несколько гранат. Завидев летящий снаряд, враги бросаются врассыпную. А мне только это и нужно. Не раздумывая ни секунды, открываю огонь.

Звук падающих на каменный пол гильз звучит, словно музыка... Затем гул стихает, и я медленно шагаю навстречу друзьям.

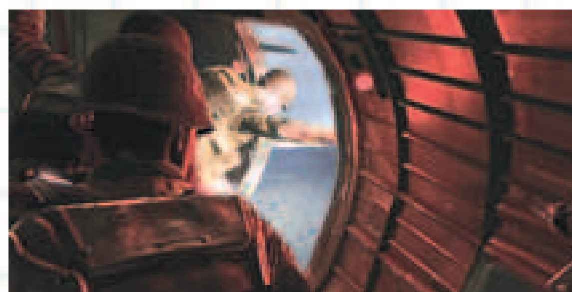
Город наш!





19 июля, 2007 год. 20.00 по Гринвичу.

Моя война окончена. Я складываю форму в вещмешок и отправляюсь в Лондон. Что касается Бойда Траверса, героя Airborne, 10 июля 1943 года он еще не знал, что война забросит его во все уголки Европы. Что придется участвовать в операциях «Огород» и «Лавина», высаживаться в Нормандии и Берлине и прославиться.



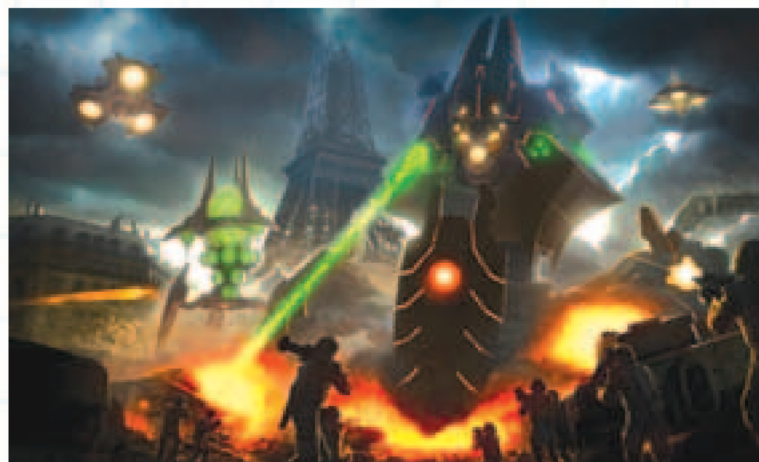
НА КОВЕР!



20 июля, 2007 год.

ЛОНДОНСКИЙ ДОЖДЬ

С самого утра небо заволокло тучами. Ближе к обеду начался дождик, который затем перерос в ливень. Многие станции метро затопило, поэтому в европейское представительство компании **SEGA** мы поехали на такси. До места добрались скоро – за каких-то полчаса. А ведь английская столица печально знаменита постоянными пробками на дорогах.
На фоне шедевров архитектуры, которых в Лондоне не перечесть, обычное офисное здание выглядело блекло. Кроме того, за несколько недель до нашего приезда в издательстве затеяли ремонт. Рабочие обтягивали стены защитной пленкой, разбирали подвесные потолки, сверлили... Словом, повсюду царил хаос. Представить в такой обстановке, что через несколько минут нам покажут великолепные образчики дизайнерского мастерства, было непросто.
Все сомнения рассеялись, едва на экране появился сибирский охотник по кличке Драгов, один из героев разудалого экшена ***The Club***. Только я успел разглядеть, что за дичь болтается у него за поясом, как парень выхватил крупнокалиберный пулемет и принялся палить во все стороны. Враги почти не сопротивлялись и с радостью отправлялись на тот свет. Но сумасшедший русский не унимался. Спрятав «волынку» за пазуху, он выхватил гранатомет, и тут началось такое, что только держись! Противники взмывали в воздух один за другим. Взрывались машины, ограждения, башня. Количество набранных очков переваливало за миллион! Ведомый разработчиками боец почти не ошибался, собирал все сокрытые бонусы и попадал соперникам в головы, а потому закончил уровень за какую-то пару минут. Мне же потребовалось куда больше времени, да и очков я набрал с гулькин нос.
По сути, The Club – очень простая и между тем увлекательная игра, рассчитанная прежде всего на любителей незатейливых перестрелок. Все, что нужно сделать, дабы преуспеть в ней, – вовремя нажимать на спусковой крючок!
Подобного не скажешь о стратегии в реальном времени ***Universe at War: Earth Assault***. Мы уже писали о ней в одном из прошлых номеров. Напомню, что от прочих стратегий творение **Petroglyph** отличается необычным набором юнитов. Так, у Иерархии практически нет строений – их роль выполняют огромные роботы (ходуны). Эти поистине дьявольские машины обладают внушительным набором оружия, которое можно всячески улучшать. Кроме того, они призывают на помощь уродливых ящериц, готовых размозжить врагу черепушку пудовыми кулачищами.
В отличие от громил Иерархии бойцы новас полагаются на скорость и смекалку. В считаные секунды они перемещаются по проводам в любую точку карты и заражают компьютерными вирусами вражеских роботов. Пострадавшие перестают защищаться, а порой и вовсе нападают на дружественные войска.
Масари – самая таинственная и могущественная из трех рас. Любой ее представитель может в одиночку одолеть целую армию! И даже ходунам придется несладко!
Вместо ресурсов инопланетяне используют материю, которую черпают буквально из воздуха с помощью специальных станций. Стоит уничтожить хотя бы одну из них – и прогремит чудовищный взрыв.
Помимо прочих особенностей масари отличаются от соперников тем, что могут принимать одну из двух форм: темную и светлую. В зависимости от выбранного варианта разнятся их боевые способности.
Пока сложно судить о том, насколько интересной окажется игра. Слишком много неожиданностей таит в себе концепция. Например, непонятно, зачем соперникам исследовать карту, сражаться за каждую пядь земли, если все ресурсы у них под боком? Вызывает нарекания и глобальный режим. Авторы придумали отличную идею: заставить пользователей со всего мира сражаться за различные районы Земли, но при этом поленились сделать их неповторимыми (отличаются только ландшафты). В итоге нам кажется, что игрокам рано или поздно (скорее рано) наскучит в очередной завоевывать одинаковые с тактической точки зрения территории.
Sega Rally Revo на фоне других проектов издательства выглядит вяло. Она, конечно, чертовски красива, порой даже слишком, но при этом не вызывает и сотой доли тех эмоций, которые нас обуревали во время бессонных ночей в компании с последними играми серии ***Need for Speed***.
А загвоздка вот в чем: по какой бы трассе ни летела машина, управлять ей чересчур сложно. Она не едет – скользит.
Впрочем, если ты давний фанат гонок от SEGA, то на подобные недостатки едва ли обратишь внимание. А вот от чего ты точно не оторвешь глаз, так это от следов на дороге. Стоит пронестись по песку или снегу, как на нем тотчас появятся глубокие борозды, которые не пропадут вплоть до конца заезда.





21 июля, 2007 год.

ХИТРОУ – ШЕРЕМЕТЬЕВО

Настало время покидать добрую Англию и возвращаться в родные края. Как жаль, что я так и не побывал в Британском музее. Придется дождаться следующей встречи. А пока в голове крутится одна и та же тревожная мысль: большинство из увиденных мною игр показывали на приставке Xbox 360. Может, стечение обстоятельств? **PCG**





Редакция журнала «PC ИГРЫ» ищет :

Авторов

Ты играешь уже много лет, не один раз прошел все самые громкие хиты? Даже если тебя разбудят посреди ночи, сможешь без запинки перечислить все проекты Сида Мейера? А еще хочешь зарабатывать неплохие деньги, просто сидя за компьютером? Тогда ты нам и нужен!

Напиши рецензии на парочку своих самых любимых игр и присылай в редакцию по электронной почте на адрес authors@pc-games.ru. Мы их внимательно прочитаем и, быть может, пригласим тебя работать к нам автором. Торопись, иначе тебя опередят твои друзья!

Размер гонорара: до $15 за 1000 знаков (с учетом пробелов).

Присланные статьи не рецензируются. Скриншоты прилагать не нужно. Предпочтительный формат для текста – документ Microsoft Office.

Редакторов рубрик

Ведущего рубрики «Сделай сам» для подготовки материалов о создании моделей, карт и модов для популярных компьютерных игр.

Требования: хорошее знание игровых и графических редакторов, умение создавать модели, карты, моды для популярных компьютерных игр, способность излагать свои мысли грамотным русским языком, умение выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: до $17 за 1000 знаков.

Ведущего рубрики «Дайджест». В его обязанности входит планирование содержания рубрики, работа с текущими авторами и поиск новых, проверка материалов, сотрудничество с локализаторами.

Требования: хорошее знание компьютерных игр, умение излагать свои мысли грамотным русским языком и выполнять работу в срок, навыки редактуры.

Размер гонорара: определяется по результатам собеседования, объему и качеству проделанной работы.

Личные качества: обязательность и порядочность, стремление к личному и карьерному росту, желание учиться.
Резюме (небольшой рассказ о том, что вы умеете и что хотите делать) присылайте на электронный адрес ***work@gameland.ru***

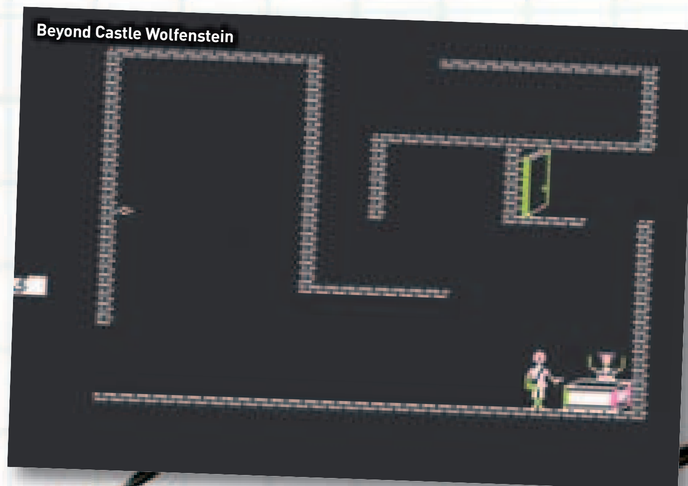
ОНИ СРАЖАЛИСЬ ЗА РОДИНУ

FPS О ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЕ

Многие игроки жалуются на засилье FPS о Второй мировой войне. Надоело надевать протертую до дыр гимнастерку и в очередной раз уничтожать несметные полчища фрицев. Сколько можно высаживаться на пляже Омаха, воевать под палящим африканским солнцем и отбивать контрнаступление в Арденнах? Действительно, за последние годы нам довольно часто предлагали побывать на поле того или иного знаменитого сражения. Но что поделаешь, если подобные проекты пользуются большой популярностью? Правило «спрос рождает предложение» пока никто не отменял.

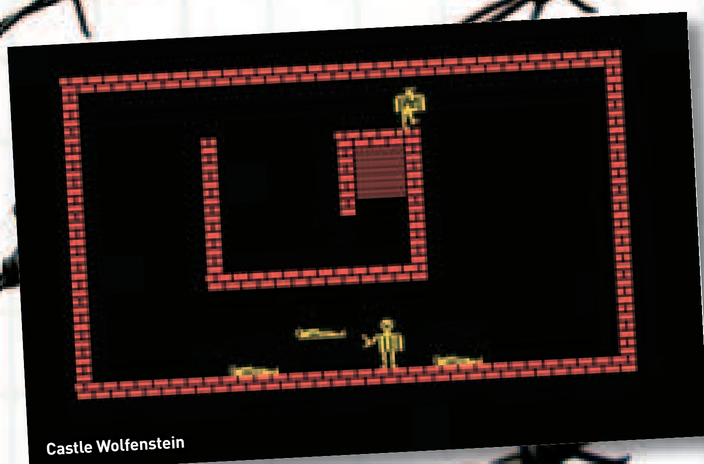
ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

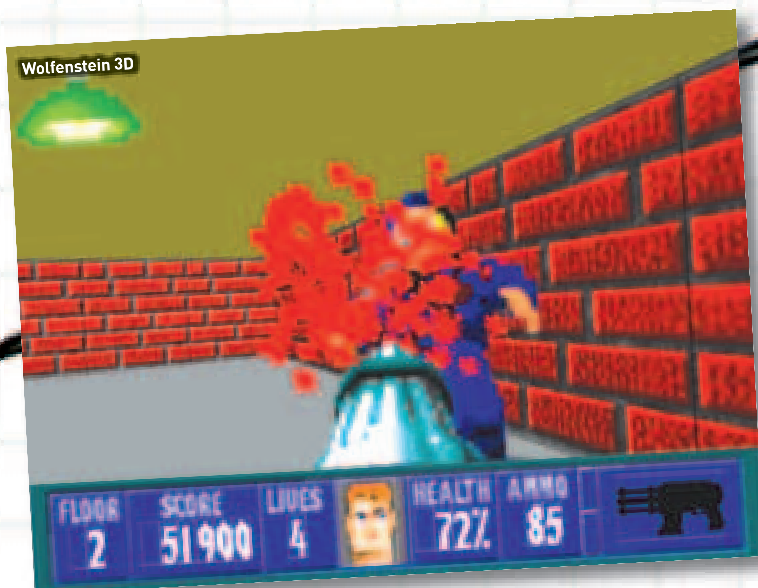



Beyond Castle Wolfenstein



Wolfenstein 3D


Castle Wolfenstein



Wolfenstein 3D

ПРИСТРЕЛКА

На первый взгляд кажется, что различные компании давно штампуют FPS о Второй мировой войне. В действительности массовое производство подобных игр началось после феноменального успеха ***Medal of Honor Allied Assault***. Всего семь лет назад разработчики вместо простого пехотинца с автоматом Томпсона наперевес выбирали в качестве главного героя современного спецназовца или космического десантника с каким-нибудь необычным оружием. Шутка ли, из упомянутых в статье почти четырех десятков игр в XX веке вышло только шесть. Все остальные появились с 2001 по 2007 год.

ПРАРОДИТЕЛЬ

Игровая индустрия обратилась к теме борьбы с фашистской Германией еще на этапе становления. Двадцать семь лет назад дебютировали две стратегии: ***Midway Campaign*** и ***Computer Bismarck***. Спустя год в продаже появился экшен ***Castle Wolfenstein***. Безымянный главный герой бродил по мрачным лабиринтам замка, отстреливал врагов и переодевался в форму убитых. Сейчас скриншоты вызывают улыбку, но тогда во многих аркадах графика была еще хуже. Для своего времени творение **Muse Software** выглядело очень хорошо: камера располагалась строго сверху, специальный редактор уровней каждый раз генерировал новые подземелья, а из PC-спикера доносились выкрики на немецком языке.

Спустя три года вышел ***Beyond Castle Wolfenstein***. На сей раз нам поручили смертельное задание – подложить бомбу в бункер Гитлера. Разработчики второй части изменили геймплей: теперь требовалось незаметно пройти мимо охраны. Ты мог прятаться за стенами, перетаскивать трупы, переодеваться в трофейную форму и даже давать взятки на КПП. Каждый противник обладал определенным радиусом обзора: если ты попадался ему на глаза, в ход шло оружие.

ПЕРВОПРОХОДЕЦ

В 1987 году компания Muse Software объявила себя банкротом. Автор Castle Wolfenstein **Силас Уорнер** (Silas Warner) не счел нужным защитить свои авторские права, и за продолжение серии мог взяться любой желающий. Раньше всех о немецких лабиринтах вспомнили молодые разработчики из **id Software**. 5 мая 1992 года состоялся релиз легендарного FPS ***Wolfenstein 3D***. **Джон Кармак** (John Carmack), **Джон Ромеро** (John Romero) и **Том Холл** (Tom Hall) не стали менять сюжет: мы должны были сбежать из нацистской крепости, вырезав целую армию охранников. Программа распространялась по условно-бесплатной системе. Потенциальному покупателю предлагали скачать эпизод под названием Escape from Wolfenstein. Если «пробник» устраивал, то можно было приобрести полный вариант игры: туда входило шесть эпизодов по десять уровней в каждом.

Главному герою капитану Уильяму Блажковичу противостояли солдаты, а также овчарки, эсэсовцы, мутанты и особо опасные боссы уровней. На одном из этапов даже приходилось сражаться с закованным в доспехи Адольфом Гитлером. На этом приключения не заканчивались. В других эпизодах нас ждало уничтожение химической лаборатории, поединок с коварным ученым Отто Гифтмахером и злобным генералом Феттгезихтом.

В отличие от технически более совершенной ***Ultima Underworld: The Stygian***



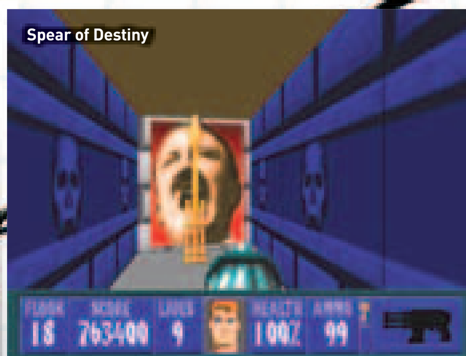
СДЕЛАНО В РОССИИ

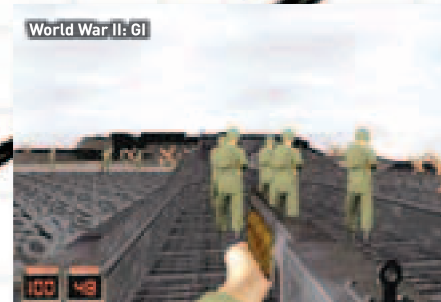
Представители отечественной игровой индустрии стараются не отставать от своих западных коллег. В XXI веке российские разработчики отметились тремя экшенами о Второй мировой войне. Начало положила воронежская компания Burut Creative Team. В научно-фантастической FPS «Восточный фронт: Неизвестная война» вставшему на светлую сторону силы герою по имени Карл Штольц предстоит ликвидировать всех uber-солдат Третьего рейха. Релиз состоялся в ноябре 2005 года. Совсем недавно, в мае, появился «Восточный фронт. Крах Анненербе». Также не забудем детище молодой ростовской студии Haggard Games «Смерть шпионам». Игра относится к поджанру stealth-action, однако в ней есть вид от первого лица, и ты стреляешь во все, что движется. В конце года должен выйти адд-он «Смерть шпионам: Момент истины». Также стоит упомянуть о следующем проекте. В 2005 году компания «1С» анонсировала экшен «Снайпер» и даже привезла его на выставку E3. Однако сейчас разработка FPS с легендарным Василием Зайцевым в главной роли заморожена до лучших времен.



НА КОВЕР!

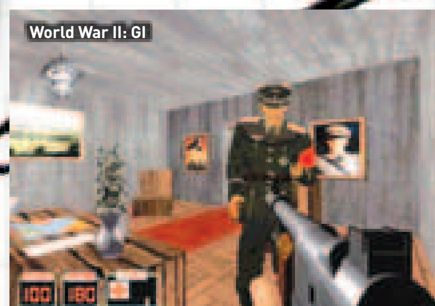














Abyss в Wolfenstein 3D отсутствовало освещение и наклонные поверхности, а еще игроку не позволяли двигаться в любом направлении и разворачиваться на 360 градусов. Зато детище id Software не требовало самого «навороченного» железа и превосходило своих конкурентов великолепным дизайном уровней.
18 сентября в продажу поступил сборник дополнительных миссий под названием ***Spear of Destiny***. Разработчики смастерили на скорую руку двадцать один уровень и придумали новый сюжет. На сей раз Блажковичу приказали отбить у немцев магическое Копье судьбы. В 1994 году издательство **FormGen Corporation** без какого-либо участия авторов оригинальной игры выпустило два свежих эпизода: ***Return to Danger*** и ***Ultimate Challenge***. Попытка заработать деньги на раскрученной теме закончилась неудачей – тираж оказался ничтожно малым.

ВЫСТРЕЛ В «МОЛОКО»

Следующие пять лет разные компании неоднократно обращались к событиям Второй мировой, но почему-то отдавали предпочтение стратегиям или симуляторам. В жанре FPS долгий перерыв закончился только в 1999 году. В марте вышел ***World War II: GI***.
Игре самое место у позорного столба (смотри врезку). Впрочем, есть одно существенное «но». Сотрудники студии **Team TNT** первыми попытались скопировать знаменитую сцену высадки американского десанта из фильма **«Спасение рядового Райана»**. Замах на рубль, удар – на копейку. Отвратительная графика никуда не годилась. Только великий волшебник мог сотворить при помощи морально устаревшего Build Engine симпатичную картинку. Напомним, на этом движке созданы ***Duke Nukem 3D***, ***Redneck Rampage***, ***Blood*** и ***Shadow Warrior***. Не оправдал ожиданий и геймплей. Большую часть времени нам приходилось сражаться в гордом одиночестве. Изредка на глаза попадались тупоголовые братья по оружию.

ПОЛЬСКИЙ ЭКСПЕРИМЕНТ

В июне любители FPS получили неплохую компенсацию. Издательство **Interplay Productions** выпустило ***Mortyr: 2093-1944***. По версии поляков из **Mirage Software**, в конце XXI века миром будут править национал-социалисты. Но это не понравилось немецкому ученому Юргену Мортиру, который обнаружил портал времени. Недолго думая он отправил своего сына Себастьяна в 1944 год и поручил ему помешать фашистам одержать победу в войне. В общем, хорошие немцы решили преподать урок плохим.
Разработчики явно черпали вдохновение из Wolfenstein 3D. Чего стоит готический замок с зеркальными полами, сводчатыми потолками и разбивающимися хрупкими стеклами витражей! Для полноты картины не хватало внушительных портретов Гитлера на стенах и потайных ходов. Разумеется, повсюду встречались кусачие собаки, солдаты с карабинами K98 и автоматами MP40 (многие ошибочно называют их «шмайсерами», хотя конструктор Хуго Шмайсер в создании MP40 не участвовал) и здоровенные детины с пулеметами. Причем каждый вид оружия обладал реалистичной скорострельностью и кучностью огня.
Игра не стала хитом сразу по нескольким причинам. Во-первых, разработчики допустили существенные ошибки: уровни заполонили однотипные противники, а глаза игрока раздражало обилие кислотных цветов. Во-вторых, переход из мрачного


Mortyr: 2093-1944


Hidden & Dangerous


Hidden & Dangerous


Mortyr II: For Ever


Hidden & Dangerous


Mortyr II: For Ever

замка в футуристические интерьеры казался неуместным. Наконец, Mortyr: 2093-1944 переполняли баги.
Если первый эпизод получился добротным середнячком, то вышедший спустя пять лет ***Mortyr II: For Ever*** оказался незамысловатой поделкой. Еще немного, и он очутился бы в списке аутсайдеров.

ВООРУЖЕНЫ И ОЧЕНЬ ОПАСНЫ

В июле вышел ***Hidden & Dangerous***. Творение чешской студии **Illusion Softworks** представляло собой шутер с элементами стратегии. Эдакий ***Tom Clancy's Rainbow Six***, только об английских коммандос. С 1942 по 1945 год четверо спецназовцев устраивали разнообразные диверсии в тылу врага. Перед началом каждой кампании бойцы могли взять с собой строго определенное количество амуниции. Частенько боеприпасов к родному автомату Sten, пулемету Bren и базуке M1A1 не хватало, приходилось пользоваться трофейными MP44, MG34 и фаустпатронами. Различные виды оружия были в игре не только ради красоты. Огневая мощь квартета изменялась в зависимости от выбранных стволов.
На тактику действий влияли погодные эффекты. Например, туманным вечером лучше всех воевали пулеметчики (ребята отвечали на одиночные выстрелы длинными очередями), а ясным днем – снайперы. Управляемые искусственным интеллектом солдаты (как напарники, так и враги) осматривались по сторонам, не стеснялись использовать укрытия, прыгали через препятствия и стреляли с колена. Для путевки на тот свет хватало одного попадания в голову или грудь. Поразить врага было нелегко: перекрестие прицела покачивалось вверх-вниз, а во время бега и вовсе металось по всему экрану. Также перед каждым выстрелом приходилось думать об отдаче. К сожалению, Hidden & Dangerous был напичкан ошибками. Великолепная игра полностью раскрывалась лишь после установки патчей.
В декабре в продажу поступил адд-он ***Hidden & Dangerous: Devil's Bridge***. Действие девяти новых миссий развернулось на территории Польши, Греции и Голландии. Разработчики добавили новые виды оружия и техники, но в целом геймплей остался прежним. С другой стороны, фанаты этому были только рады.

ИСКУПЛЕНИЕ ВИНЫ КРОВЬЮ

В первых числах ноября на полках магазинов появилась ***Deadly Dozen***. **nFusion Interactive** позаимствовала сюжет известного голливудского фильма **«Грязная дюжина»**. В 1941 году генерал Мак Артур приказал полковнику Джеймсу Бэрринджеру по прозвищу Бульдог отобрать самых отчаянных парней в специальный отряд. За год тренировок бывшие уголовники превратились из неуправляемых одиночек в хорошо организованную группу, способную выполнить опаснейшие операции. Несмотря на среднюю графику и простенький дизайн уровней, проект мог выйти достойным, если бы разработчики довели до ума искусственный интеллект. В игре противники лезли вперед, а напарники не могли самостоятельно выбрать подходящее оружие, частенько не реагировали на приказы командира и умудрялись заблудиться в трех соснах. Для тактического шутера подобные огрехи смерти подобны.
Примерно через год молодая компания из Нью-Джерси представила на суд зрителей ***Deadly Dozen: Pacific Theatre***. Вместо фашистов дюжине головорезов противостояли потомки японских самураев. Бойцы отряда









получили узкие специализации. Медик со снайперской винтовкой в руках попадал в цель с третьего раза, но зато неплохо стрелял из автомата. Изменился дизайн уровней. Заросшие луга идеально подходили для засад: патрульные спокойно осматривали свои владения, не подозревая, что в высокой траве спрятались диверсанты. В отличие от первой части солдаты погибали не от десятка, а от двух-трех пуль. К сожалению, разработчики так и не смогли улучшить искусственный интеллект. Попавшие под обстрел напарники тупо стояли на месте и даже не пытались стрелять в ответ.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Через три недели после выхода Deadly Dozen пожаловал ***Return to Castle Wolfenstein***. Продолжение знаменитого хита от id Software порадовало качественной графикой, хорошо обученными противниками и сбалансированным геймплеем. **Gray Matter Studios** и **Nerve Software** (первые занимались одиночным режимом, вторые – сетевым) не стали слепо копировать игру-прародительницу. К хорошо знакомым катакомбам добавили несколько уровней на открытой местности. Изменился дизайн зданий – теперь казематы связывали многочисленные лестницы. Арсенал Уильяма Блажковича пополнился несколькими видами стрелкового оружия с оптическим прицелом и потрясающе анимированным огнеметом. Сценаристы приготовили сразу несколько интересных заданий. Бесстрашному капитану поручили уничтожить ракету «Фау-2», угнать прототип реактивного самолета «Кобра», похитить опытный образец скорострельного пулемета «Веном», убить несколько uber-солдат и ликвидировать верхушку подразделения СС, специализирующегося на изучении сверхъестественных явлений.

НОВАЯ ЗВЕЗДА НА НЕБОСКЛОНЕ

2002 год выдался удачным на шедевры. В январе ***Medal of Honor Allied Assault*** в одночасье перевернул наше представление о том, как должна выглядеть динамичная FPS о Второй мировой войне. Первые две из пяти кампаний стали своеобразной прелюдией к знаменитой высадке на пляже Омаха. Да, остальные солдаты появлялись в кадре, чтобы красиво умереть от вражеской пули или подсказать тебе дальнейший путь. Да, эпизод был коротким. Да, все события подчинялись четко заданному набору скриптов. Вот взорвалась соседняя десантная шлюпка, вот пулеметная очередь сразила стоящих перед тобой братьев по оружию, вот медик вколол спасительное лекарство, вот ты перебежал под ураганным огнем от одного заградительного ежа к другому… Впрочем, это понимаешь только после многократного прохождения легендарного уровня. При первом знакомстве зрителей переполнят буря эмоций. Наконец-то мы ощутили себя не супермегагероем, а пушечным мясом, разменной пешкой в чьей-то партии. Однако пешка могла пройти опасный путь и превратиться в ферзя. Даже спустя пять лет память до мельчайших подробностей воспроизводит самые яркие моменты. Помимо копии знаменитой сцены высадки в Нормандии из фильма **«Спасение рядового Райана»** хорошо запомнились поездка на джипе, перестрелка в узких отсеках подводной лодки, охота за королевским «Тигром» и снайперская дуэль под проливным дождем.

Кудесники из **2015 Inc.** выжали из движка ***Quake III: Team Arena*** максимум. Полигонов хватило и на качественную прорисовку пейзажей, и на великолепно



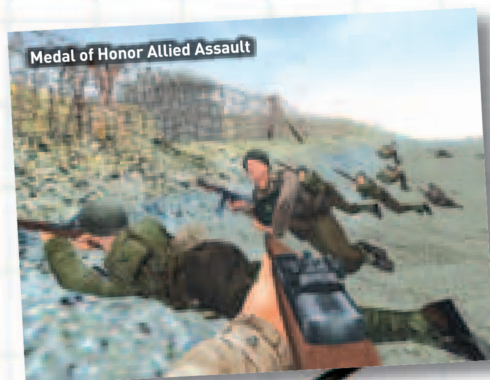




ПОЗОРНЫЙ СТОЛБ

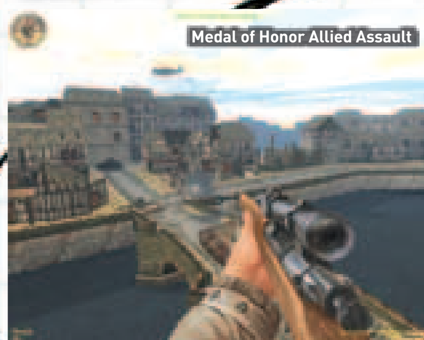
Далеко не все FPS о Второй мировой войне одинаково полезны. Если хочешь сберечь нервы, обходи перечисленные ниже игры стороной. Ничего хорошего в них ты не обнаружишь.

Название игры	Разработчик	Издатель	Дата выхода
Elite Forces: WWII Normandy	3LV Games	ValuSoft	Февраль 2001 года
WWII: Iwo Jima	3LV Games	ValuSoft	Октябрь 2001 года
World War II Sniper: Call to Victory	Jarhead Games	Groove Games	Октябрь 2004 года
Wolfschanze 1944: The Final Attempt	Calaris Studios	Акелла	Апрель 2006 года
World War II Combat: Iwo Jima	Direct Action Games	Groove Games	Июль 2006 года


Medal of Honor Allied Assault


Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough


Battlefield 1942


Medal of Honor Allied Assault


Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough


Medal of Honor Allied Assault: Spearhead

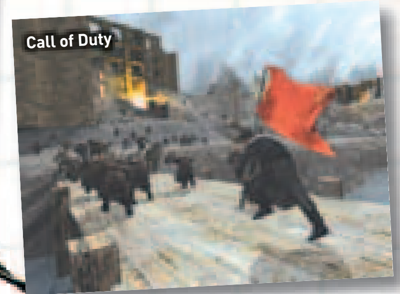
анимированных персонажей. На самом высоком уровне сложности игра превращалась в настоящее испытание. Враги умело прятались в укрытиях, периодически отвечали короткими очередями и дожидались прихода подкрепления. Атаковать в лоб было бесполезно. Не спасали даже щедро разбросанные по уровням аптечки. Приходилось прибегать к разным хитростям. О Medal of Honor Allied Assault можно говорить еще очень долго. Советуем тебе достать пыльный диск с полки и еще разок пережить высадку на пляже Омаха. Поверь, динамичностью игра не уступит современным FPS.
Через одиннадцать месяцев подоспел ***Medal of Honor Allied Assault: Spearhead***. Авторы из **EA Los Angeles** сделали лишь три новые кампании (последняя посвящена штурму Берлина вместе с русскими солдатами), наполнили игру еще большим количеством скриптовых сценок, добавили четыре новых вида оружия и пригласили для озвучивания главного героя (сержанта Джека Барнса) знаменитого голливудского актера **Гэри Олдмана** (Gary Oldman).
Одного адд-она Electronic Arts показалось мало. В сентябре 2003 года появился ***Medal of Honor Allied Assault: Breakthrough***. На сей раз приготовлением добавки занималась студия **TKO Software**. Разработчики отправили нас воевать в Африку и Италию. Список новинок оказался скудным: три новых вида оружия и свежий мультиплеерный режим Liberation. Впрочем, фанатов серии это вполне устроило.

МЯСОРУБКА

Вторым хитом 2002 года по праву стал ***Battlefield 1942***. Игра вышла как раз вовремя. Народу порядком наскучили скоротечные стычки из ***Counter-Strike***, всем хотелось чего-нибудь новенького, необычного. В творении **Digital Illusions** мы принимали участие в шестнадцать знаменитых битвах. При этом игрок мог выбрать для себя одну из нескольких ролей. Хочешь – бегай с автоматом, лечи раненых солдат или ремонтируй подбитую технику. Хочешь – сиди за штурвалом самолета, управляй танком или даже громадным линкором. Все сражения объединили в четыре кампании. Первая разворачивалась в Африке, вторая – на восточном фронте, третья – на западном, а четвертая – в Тихоокеанском регионе. Battlefield 1942 не требовал интернет-соединения. Ты мог помериться силами с товарищами в локальной сети или отточить мастерство на ботах. На картах располагалось несколько баз. Если твоя команда (до тридцати двух человек в каждой) захватывала логово противника, раунд автоматически заканчивался. В противном случае приходилось воевать до тех пор, пока одна из противоборствующих сторон не исчерпывала лимит возрождений. События на поле боя менялись с невероятной быстротой. Атаки накатывались одна за другой, базы то и дело переходили из рук в руки. В общем, скучать было некогда.
Модели солдат ничем не уступали своим собратьям из других шутеров. Ни о каком реализме и речи быть не могло. Перечисление исторических неточностей потребовало бы десятка страниц. Разработчики просто ничтоже сумняшеся создали пусть и неправдоподобный, но захватывающий сетевой шутер в декорациях Второй мировой войны.
Как и в случае с Medal of Honor Allied Assault, после выхода оригинальной игры Digital Illusions взялась за адд-оны. В феврале 2003 года к геймерам пожаловал ***Battlefield 1942: The Road to Rome***. Добавили шесть новых карт (события раз-

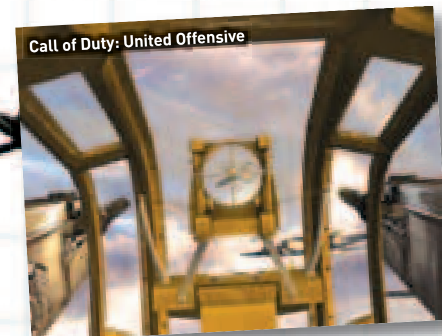

Battlefield 1942


Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII


Call of Duty


Battlefield 1942: The Road to Rome


Call of Duty


Call of Duty: United Offensive

ворачивались в континентальной Италии и на острове Сицилия), более чем тридцать видов техники и стрелкового оружия.

В ***Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII*** мы получили экспериментальные изобретения фашистских и союзнических ученых. После появления немецких «Штурмтигров», «Наттеров» и «Фау-2», американских Т-95, снабженных ракетными установками «Шерманов», висящих за спинами пехотинцев реактивных ранцев и прочей экзотики сетевые баталии превратились в развеселый балаган. Однако это никак не сказалось на популярности игры. Фанаты серии с удовольствием испытывали диковинную технику на восьми новых картах и писали восторженные отзывы.

РОДИНА-МАТЬ ЗОВЕТ!

Практически сразу после релиза Medal of Honor Allied Assault двадцать два из двадцати пяти сотрудников 2015 Inc. написали заявления об увольнении. Подавшиеся на вольные хлеба разработчики оперативно зарегистрировали компанию **Infinity Ward** и взялись за то, что им удавалось лучше всего, – впечатляющие FPS о Второй мировой войне. Недальновидные критики пророчили ***Call of Duty*** неудачу. Дескать, кому захочется иметь дело с калькой «Медали» на одряхлевшем движке Quake III: Team Arena? Однако релиз расставил все по местам. Горе-прорицатели взяли свои слова обратно. Разработчики установили для зрелищных FPS новый стандарт. Вместо единой сюжетной линии нам предложили взглянуть на войну глазами американского, английского и советского солдат. Донельзя заскриптованные экшен-сцены сменяли друг друга со сверхзвуковой скоростью. От нескончаемого потока взрывов и выстрелов закладывало уши. У геймеров не было времени обращать внимание на устаревшую графику и прямолинейность уровней. Позаимствованная из фильма **«Враг у ворот»** битва за Сталинградское побережье могла дать фору легендарной высадке на пляже Омаха. У американцев хоть было оружие, а на омытой кровью волжской земле приходилось добывать винтовку самому. Неплохо смотрелись и другие эпизоды: зачистка дамбы, удержание моста любой ценой, заезды на танках… А чего стоили использовавшиеся в качестве укрытия дохлые коровы! Играм-клонам принято ставить низкие баллы, но только детище Infinity Ward в данном случае неприкосновенно.

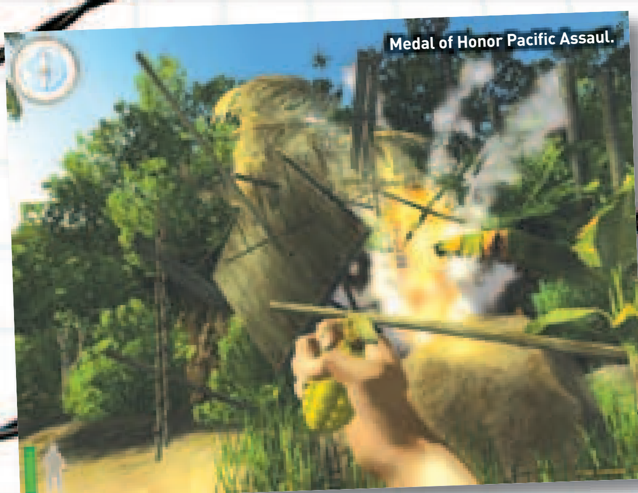
Разработкой ***Call of Duty: United Offensive*** занималась **Gray Matter Studios**. Авторы адд-она действовали по принципу «тех же щей, да погуще влей». Зимнее сражение в Арденнском лесу, авиационные схватки в небе над Роттердамом, диверсионная операция британского спецназа на Сицилии, оборона дома Павлова в Сталинграде, резня на Харьковском вокзале подарили поклонникам серии новую порцию чистейшего адреналина.

СТАРЫЕ ЗНАКОМЫЕ

К сожалению, народ настолько увлекся Call of Duty, что не заметил ***Hidden & Dangerous 2***. В продолжении одного из лучших тактических шутеров 1999 года нам вновь доверили управлять четверкой коммандос. Благодаря движку LS3D серия засияла новыми красками. Модели персонажей состояли из 1500 полигонов, размер карт разросся до 4 квадратных километров, а многие окружающие объекты позволили разрушать. Значительно расширился набор заданий. Кроме диверсий, британские спецназовцы фотографировали особо важные объекты, похищали знамени-









тую шифровальную машину «Энигма» и брали в плен высокопоставленных офицеров. Не обошлось и без недостатков: игра отпугивала неудобным управлением, не самым лучшим искусственным интеллектом напарников и внушительным количеством багов.
В ***Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron*** вошли девять одиночных миссий, три мультиплеерных карты, пять новых видов стрелкового оружия и немецкая противотанковая пушка PaK 40.

ОДИНОКИЙ ВОЛК

За весь 2004 год появился лишь один достойный проект: ***Medal of Honor Pacific Assault***. EA Los Angeles и TKO Software отказались от проржавевшего Quake III: Team Arena в пользу доморощенного движка. Разработчики дали отдохнуть полчищам фрицев. Вместо них бравые американцы столкнулись с японцами. По уже сложившейся традиции игру напичкали сценами из голливудских фильмов. Перестрелки в зарослях высокой травы явно скопировали из **«Говорящих с ветром» Джона Ву** (John Woo), некоторые эпизоды позаимствовали из **«Тонкой красной линии»** и **«Моста через реку Квай»**, а уж авианалет на Перл-Харбор совестно было не слямзить из одноименного фильма **Майкла Бэя** (Michael Bay). Разработчиков хватило лишь на ближний бой. До сих пор перед глазами стоят отряды солдат с винтовками под командованием офицеров с самурайскими мечами. Все остальные эпизоды, увы, не отличались оригинальностью.

БРАТСТВО ДЕСАНТНИКОВ

Французское издательство **Ubisoft Entertainment** также захотело выпустить свою FPS о Второй мировой войне. Сюжет ***Brothers in Arms: Road to Hill 30*** базировался на реальных событиях и описывал подвиги бойцов 101-й воздушно-десантной дивизии. Роту «Фокс» сбросили над территорией оккупированной Франции до наступления дня «Д». Дюжина солдат сражалась под городком Карентан. Главный герой, сержант Мэтт Бейкер, командовал двумя пехотными отрядами: группой движения и группой нападения. Иногда на подмогу приходили танкисты. **Gearbox Software** смогла придумать предельно простую, но при этом действенную систему отдачи приказов. Бойцы открывали огонь, перемещались от одной указанной точки к другой и самостоятельно искали наиболее подходящие укрытия. Brothers in Arms: Road to Hill 30 казался едва ли не самым реалистичным тактическим шутером на фоне постановочных Call of Duty и Medal of Honor.
В ***Brothers in Arms: Earned in Blood*** нам поведали о подвигах второстепенного персонажа первой части – сержанта Джо Хартсока. Разработчики придумали несколько новых миссий, улучшили искусственный интеллект врагов и добавили парочку стволов.

ОЧЕРЕДНОЕ СВИДАНИЕ И СЛУЧАЙНЫЕ СВЯЗИ

В октябре 2005 года прогремел ***Call of Duty 2***. Infinity Ward создала очередную сагу о доблестных американских, английских и советских воинах, теперь с новой графической начинкой. Небольшие изменения в геймплее (автоматическое восстановление здоровья) не повлияли на общий стиль. Нас вновь ожидали прямолинейные уровни, мириады скриптов и нескончаемые поединки с фашистами. Игра привлекала неимоверно. Завороженные геймеры успокаивались лишь тогда, когда проходили последнюю миссию и на экране появлялись титры.


Call of Duty 2


Sniper Elite


Red Orchestra: Ostfront 41-45


Call of Duty 2


Commandos Strike Force


Brothers in Arms: Hell's Highway

Нельзя забывать и о ***Sniper Elite***. Многие российские геймеры игнорировали ее, поскольку главному герою приходилось уничтожать офицеров НКВД. По мнению **Rebellion Software**, в конце войны советское командование сошлось с немцами, чтобы покорить весь мир. Если не обращать внимание на сюжетные шероховатости, мы получили неплохой stealth-action со сносной графикой. Никто не требовал от тебя четкого следования незримым рельсам сюжета. Главное – выполнить задание, а способ не имеет значения.

ПРОШЛОГОДНИЙ УРОЖАЙ

В 2006 году наша коллекция пополнилась двумя интересными экземплярами. В марте вышел ***Red Orchestra: Ostfront 41-45***. Сотрудники амбициозной компании **Tripwire Interactive** умудрились создать на базе Unreal Engine 2.5 великолепный сетевой шутер. Battlefield 1942 смотрелся на его фоне разудалой аркадой. Разработчики действовали по принципу «лучше меньше, да лучше». Ко всеобщему удивлению, в игре не оказалось союзнических войск. В реалистичных сражениях участвовали только немецкие и советские пехотинцы.

Спустя месяц появилась ***Commandos Strike Force***. К сожалению, тактические стратегии у испанской компании **Pyro Studios** получаются намного лучше, чем FPS. Попытка покорить новый жанр провалилась. Вместо интересного и динамичного шутера с тремя непохожими друг на друга персонажами и опасными заданиями нам досталась игра с неудачным геймплеем.

ВОЙНА НЕ ЗАКОНЧИЛАСЬ

Какие шедевры ожидают нас в ближайшем будущем? Помимо многообещающего ***Medal of Honor Airborne*** советуем тебе обратить внимание на ***Brothers in Arms: Hell's Highway***. В третьей части сериала Мэтт Бейкер и рыжеволосый Джо Хартсок примут участие в операции «Огород». Кроме того, не забудь о футуристической ***Turning Point: Fall of Liberty***. В этой игре Вторая мировая война затянется аж до 1952 года. На то она и фантастика. Не будем забывать, что **Raven Software** трудится над продолжением знаменитой серии Wolfenstein. Что именно они нам готовят – пока неизвестно, даже движок мы не знаем. Но можно быть уверенными, что ребята задействуют весь свой опыт и сделают настоящий хит. PCG



E3 MEDIA & BUSINESS SUMMIT 2007



МИР БЕЗ ЖЕНЩИН



Каждый год мы в мае вместе с коллегами летали в Лос-Анджелес прямым рейсом «Аэрофлота». Иногда даже шутили: «Если самолет упадет, российская игровая индустрия перестанет существовать». В этом году все пошло кувырком – E3 перенесли на июль, из центра города выставка переехала в пригород (Санта-Моника), все билеты на прямые рейсы раскупили, американское посольство немного задержало визы и незыблемая традиция впервые была нарушена. Кто-то летел через Париж, кто-то застрял в Атланте, кого-то не выпустили из Москвы – бардак бардаком. Не было ясно и то, как же будет выглядеть преображенная E3. Карта-схема, на которой изображены несколько отелей и аэропорт Санта-Моники (в одном из его ангаров располагалась основная экспозиция), не внушала доверия. Необходимость ездить туда-сюда на бесплатных автобусах – тем более.

В целом E3 в новом формате провели достойно, и журналисты остались довольны. Однако сокращение масштабов более всего отразилось на PC-части выставки. В этом году свои проекты показывали крупнейшие издательства. Мелким и средним (таким как **Majesco**, **JoWood**, **Novaligic**) пришлось пропустить выставку. А ведь именно они традиционно представляли множество компьютерных игр. Не попали на E3 и национальные стенды – корейский, французский, немецкий, где в прошлые годы в основном демонстрировались проекты для PC. Россию представляли лишь **«Акелла»**, **«1С»** и **GSC Gaming World**. К счастью, лидеры рынка – **Electronic Arts**, **Activision**, **THQ**, **Take-Two**, **Midway**, **SEGA** и др. – нас не подвели.

Как тебе, должно быть, известно, E3 начинается с трех пресс-конференций производителей консолей – **Sony**, **Microsoft** и **Nintendo**. Почему-то не принято говорить, что за PC как игровую платформу ратует одна из этих компаний – Microsoft. Конечно, главная ее задача – продвижение Xbox 360, однако боссы Microsoft много говорили о Windows Vista и Games for Windows. Настоящим подарком поклонникам PC стали анонсы портов ***Viva Pinata*** и ***Gears of War***, которые должны выйти уже этой осенью. Обе игры получили высокие оценки от прессы, а ***Gears of War*** (первый шутер от **Epic** на движке Unreal 3.0!) многие и вовсе называют лучшей игрой 2006 года. Вспомни – ***Halo*** и ***Halo 2*** вышли на PC с запозданием в три года, ***Lost Planet***, ***Viva Pinata*** и Gears of War – всего в год. Прогресс! Почти все игры с современной графикой – ***Call of Duty 4***, ***Turok***, ***Assassin's Creed***, ***BioShock***, ***Fallout 3***, ***Frontlines: Fuel of War*** – на выставке работали на приставках Xbox 360, однако о PC-версиях их издатели тоже не забывают. В какой-то степени это тоже заслуга «мелкомягких».



Эксклюзивных проектов для персоналок на E3 было довольно мало. Главные из них – ***StarCraft II*** (показывали лишь новый ролик, демо-версию не привезли), ***Universe at War***, ***S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky***, а также сетевые проекты от **NCsoft** и **Sony Online Entertainment**. Очень любопытной показалась многопользовательская игра ***The Agency***, где виртуальные шпионские агентства борются друг с другом.

Если на E3 старого формата было множество стендов, на которых десятки тысяч человек одновременно изучали новинки, то теперь выставочная часть (куда мог попасть любой из числа приглашенных на E3) сократилась, наверное, в сотню раз. Все помещение можно обойти за десять минут. При этом посетителей оказалось немного, и очередей к играм практически не возникало. Избранные представители прессы со всего мира могли спокойно изучать проекты вроде Call of Duty 4, ***Mercenaries 2***, ***Devil May Cry 4***, ***Tabula Rasa***, ***Stranglehold***. Причем рядом всегда находился кто-то из команды разработчиков – вплоть до руководителя студии. Ранее посетителей стендов обычно консультировали нанятые издателем студенты.

Некоторые игры показывали еще более ограниченному количеству журналистов – тем, кто заранее договорился о встречах. Мы, например, посетили презентацию Fallout 3, где продюсер и главный дизайнер проекта при нас играли около сорока минут и комментировали происходящее на экране. Наряду с ***World in Conflinct*** это была самая интересная игра выставки (из тех, что представили в рабочем состоянии). Знаменитых разработчиков для PC на E3 было предостаточно: о ***Fable 2*** прессе рассказывал лично **Питер Молине** (Peter Molyneux), о StarSiege – **Крис Тейлор** (Chris Taylor). При желании можно было пообщаться с **Уорреном Спектором** (Warren Spector) и **Ричардом Гэрриоттом** (Richard Garriott). Все подобные встречи проводились в упомянутых отелях, живописно расположившихся на берегу Тихого океана. После пяти-шести часов вечера именитых разработчиков можно было запросто встретить в ближайших ресторанчиках.

Подводя итог E3 2007, следует сказать вот что: ближайшие год-два мы с тобой будем играть в мультиплатформенные игры, выходящие как на PC, так и на приставках. И этого не следует бояться. А потом **ATI** и **NVIDIA** выпустят новые видеокарты, **Intel** – новые процессоры, персональные компьютеры опять обгонят приставки по производительности, и тогда уже мы сможем посмеиваться над жалкой графикой Xbox 360 и PlayStation 3. А пока этот момент не настал, изучайте собранную нами информацию о лучших играх выставки на следующих двадцати страницах.

P.S. Да, кстати, в июле в Лос-Анджелесе совершенно невозможно купаться – холодно.

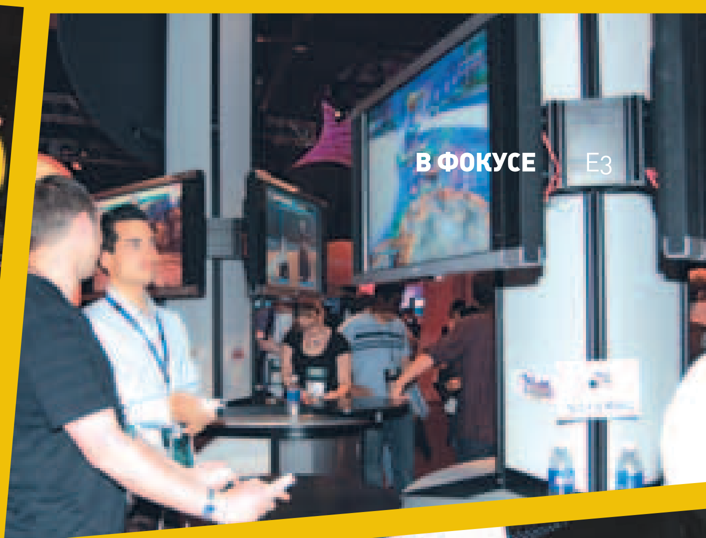

THE SERIOUS GAME INITIATIVE






THE SIMPSONS Game


1C
1C COMPANY




Nintendo


MySims






UBISOFT



FALLOUT 3

Жанр игры Role-Playing Game
Разработчик Bethesda Softworks
Издатель Bethesda Softworks
Информация в интернете
www.fallout.bethsoft.com
Дата выхода Осень 2008 года



Незадолго до выставки **Bethesda** собрала у себя журналистов и с большой помпой представила уже анонсированный ***Fallout 3***. На выставку она привезла ту же самую демо-версию, но все были не прочь полюбоваться на нее снова. Оно и неудивительно: игра с рождения обречена на успех, какой бы она ни оказалась в итоге.

Да, все самые страшные опасения фанатов подтвердились. Изометрия уступила место виду от первого (или третьего – в духе ***Resident Evil 4***) лица. Бои проходят в реальном времени. Но авторы не забыли о «старичках» и постарались немного подсластить им горькую пилюлю. Если поставить камеру за спиной персонажа и поднять ее вверх, получим своеобразное подобие изометрии. А во время сражения в любой момент разрешат включить паузу и распределить очки действия: нацелиться на определенный участок тела противника или задать несколько последовательных атак. Это очень полезно, поскольку у врагов всегда есть уязвимые места. Отстрели гигантскому муравью антенну, и мерзкое насекомое ослепнет, а потом накинется на своих же собратьев.

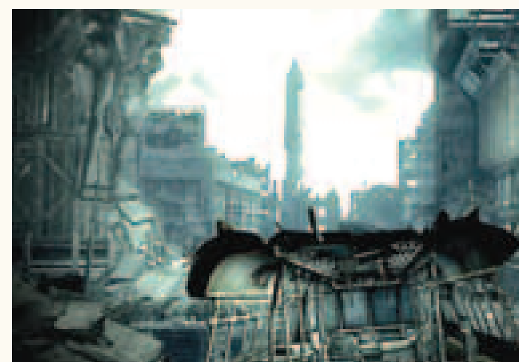
К тому же старожилы наверняка оценят заботу авторов о кровушке, ведь этим так славились шедевры от **Black Isle**. В нашем распоряжении самое страшное оружие, даже портативные термоядерные гранаты. Сам представь, что будет с монстром после знакомства с таким зарядом. Размозженные черепа, выпавшие внутренности, вылетевшие из орбит глаза – все это ты узришь в долгожданном продолжении. Даже перк bloody mess сохранился. И детей можно убивать (ах! – *Прим. ред.*).

Останется ли былая свобода? О да. Перед тобой открыт весь мир, иди куда хочешь. Но помни, что здесь очень легко расстаться с жизнью. По развалинам и пустыням бродят мутанты, работорговцы и прочие супостаты. Вряд ли они захотят с тобой подружиться. К счастью, даже в заброшенном почтовом ящике везунчики отыщут ружье и несколько патронов. Что уж говорить про хранилище Братства. Квесты тоже интересные, а главное, дают нам большой выбор. Очень скоро ты окажешься в городе Megaton, выстроенном около огромной ядерной бомбы, которая почему-то не взорвалась много лет назад. Поселенцы даже поклоняются адскому устройству, но такое соседство совсем не нравится местному шерифу, который и попросит тебя его обезвредить (если, конечно, ты не будешь острить по поводу его шляпы). А в баре ты повстречаешь подозрительного типа, мечтающего о большом бадабуме. Он посулит тебе златые горы, если ты активируешь снаряд. Задачка не из легких. Особенно потому, что после взрыва откроется доступ в местечко Tenpenny Towers. Добряки туда не попадут ни при каких обстоятельствах.

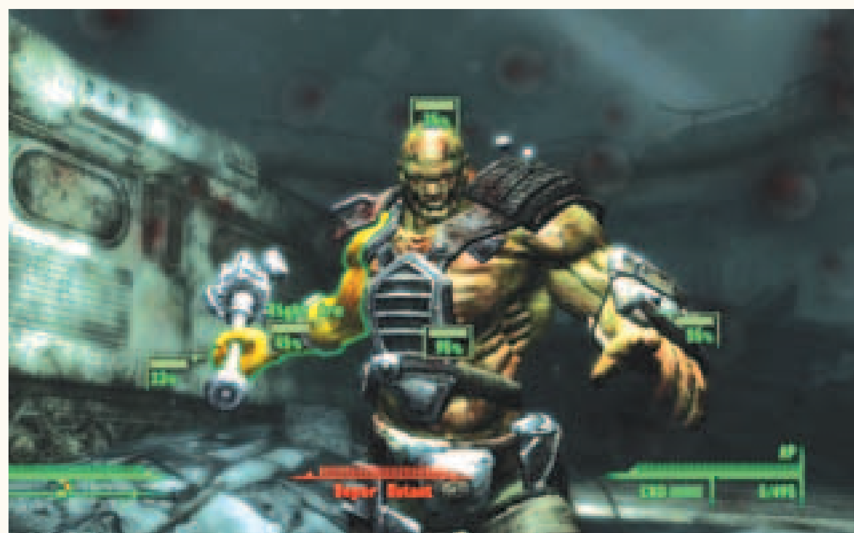
Похоже, авторы знают свое дело. ***Oblivion*** был серьезным шагом вперед по сравнению с ***Morrowind***. Есть надежда, что Fallout 3 станет лучшим проектом от Bethesda за всю ее историю.













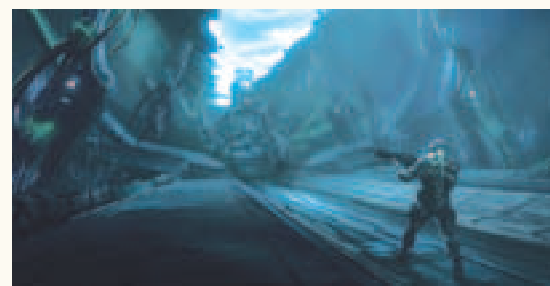


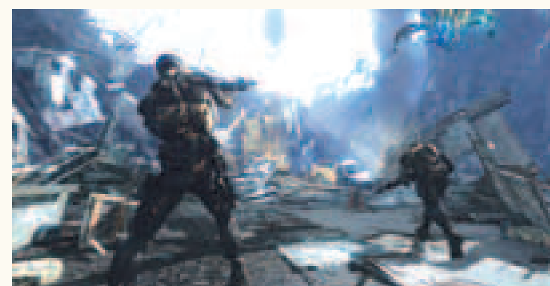


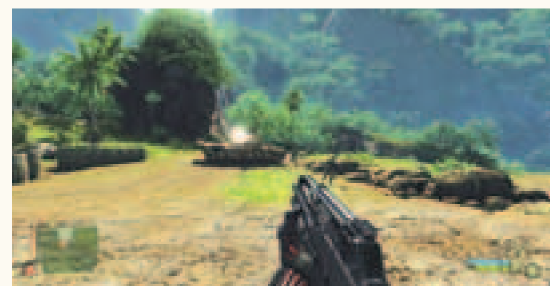
CRYSIS

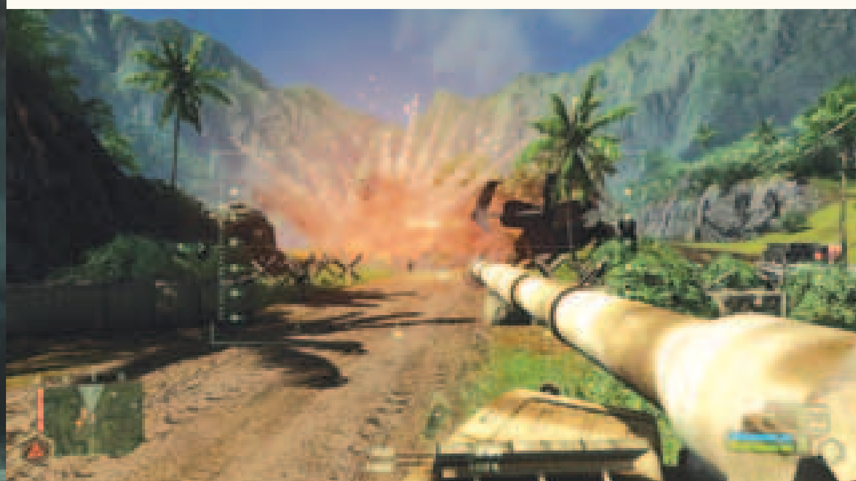
Жанр игры First-Person Shooter
Разработчик Crytek
Издатель Electronic Arts
Издатель в России EA Russia
Информация в интернете www.ea.com/crysis
Дата выхода 14 сентября 2007 года

Crysis – безусловно, игра удивительная и по части визуальных красот революционная. Но кто готов поручиться, что ее ждет успех?
Творение **Crytek** еще не поступило в продажу, а нам уже до чертиков надоели джунгли и солдаты северокорейской армии. На **Е3** всего этого хватало в избытке.
Большие пальмы, маленькие пальмы, изломанные и скошенные пулеметной очередью. Где-то среди них притаились десятки узкоглазых снайперов, которых нужно отстреливать. Или хватать за горло и запускать в воздух, бить пудовыми кулаками, взрывать с помощью гранатомета и давить гусеницами. Кажется, нечто подобное мы уже делали в дюжине других боевиков, скажем, в том же ***Far Cry***. Только там не было корейцев...
Еще в Crysis должны появиться инопланетяне и заиндевелая растительность. Если верить картинкам, выглядят они отменно. Но «вживую» разработчики показывали только огромного паука. Вероятно, пытаются утаить хоть какие-нибудь детали об игре. Потому что на сегодняшний день мы совершенно точно знаем, чем будет заниматься главный герой на протяжении первых часов. А именно: выбирать наиболее подходящее в той или иной ситуации оружие, использовать возможности боевого костюма, маскироваться, управлять различными транспортными средствами и, само собой, сражаться с врагами. Интеллект и поведение последних оставляют желать лучшего. Недруги частенько не видят бегущего навстречу противника, забывают повернуться, даже получив очередь в спину, и как-то на редкость неестественно умирают. Приветственно раскинув руки, они выписывают в воздухе небольшую дугу и падают наземь. Или же, вместо того чтобы корчиться от боли, покорно опускаются на колени.
Не менее противоречива и система повреждений. Ранения в руки и ноги боец воспринимает так, словно это и не ранения вовсе, а укусы крошечных насекомых. И лишь меткое попадание в голову мигом отправляет его на тот свет.
Есть изъяны и в физике. Напомню: авторы неоднократно говорили о том, что разрушить в Crysis можно буквально все. Но не тут-то было. Некоторые деревянные укрепления выдерживают любые атаки.
Подводя итог вышесказанному, отметим, что чем меньше времени остается до релиза, тем больше сказочный шутер начинает походить на типичного представителя жанра. И лишь прекрасные джунгли выдают в детище Crytek экшен нового поколения.













ASSASSIN'S CREED

Жанр игры Action/Adventure
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft Montreal
Количество игроков 1
Информация в интернете
www.assassinscreed.com
Дата выхода Ноябрь 2007 года



Assassin's Creed – игра мечты. Ее можно только любить: за роскошную картинку, за свободный геймплей и, конечно же, за невероятное внимание к деталям.

Демо-версия Assassin's Creed была необычайно популярна на **E3**. Вживую игра смотрится еще лучше, чем на скриншотах и в рекламных роликах. Иерусалим – почти реальный средневековый город. Когда Альтаир шагает по улицам, рядом прохаживается еще пара сотен людей: бродяги, торговцы, стражники и знать. Они даже мешают герою двигаться. Кого-то приходится мягко оттеснять в сторону, а особо надоедливых попрошаек – отшвыривать. Поэтому путешествовать удобнее всего по кровлям. Это легко, Альтаир обладает поистине кошачьей ловкостью.

Управлять главным героем нетрудно. Например, когда он перескакивает с крыши на крышу, не надо постоянно жать на «прыжок». Альтаир сам разберется, что делать. Если он может преодолеть препятствие, то выполнит трюк. Если, чтобы не свалиться, надо ухватиться за выступающую балку, уцепится. Важно только бежать в верном направлении. По сути твоя роль во время исполнения трюков и погонь – обычный «поводырь». Нужно продумывать правильный маршрут для героя.

Кстати, действо в Assassin's Creed куда реалистичнее, чем в серии ***Prince of Persia*** (а сравнения с ней неизбежны). Альтаир не умеет перелетать через головы врагов и делать тройные сальто-мортале. В схватке он использует лишь несколько эффектных, но вполне правдоподобных ударов. Парировав выпад, герой немедленно атакует и, как правило, молниеносно убивает противника. А вот арсенал невелик: меч, метательные кинжалы, потайное лезвие, прикрепленное к запястью, и собственно кулаки.

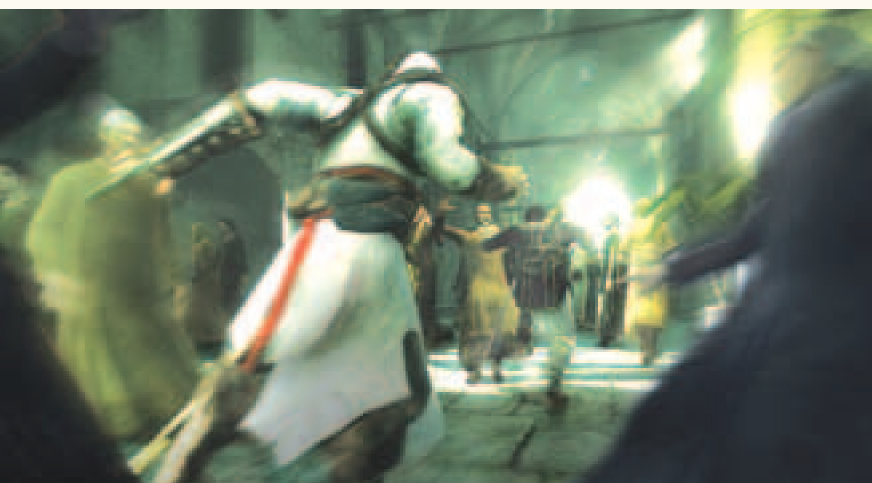
Единственный невероятный прием Альтаира, который мы видели своими глазами, – это так называемый «прыжок веры». В самом начале демонстрации герой стоит на верхушке колокольни. Чтобы быстро спуститься вниз, он сигает с невероятной высоты и… падает в повозку с сеном. Разумеется, этот финт можно выполнить только в определенных местах, о чем оповещает специальный символ, появляющийся на экране.

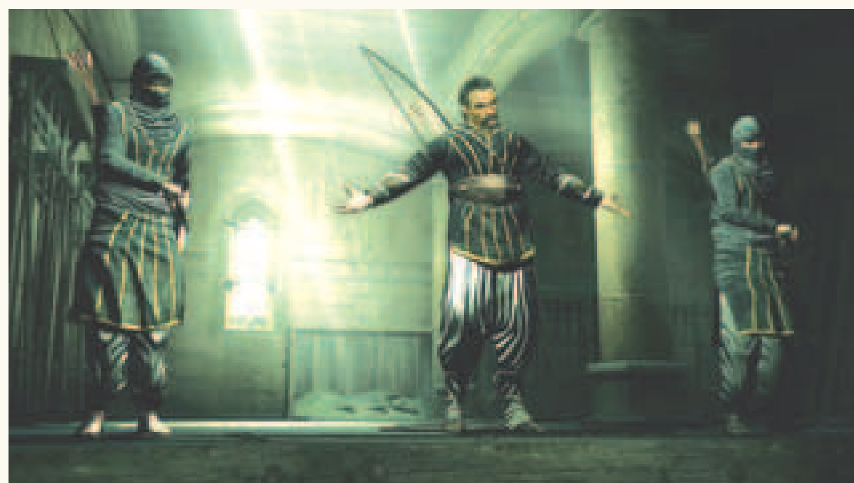
Как ты, наверное, знаешь, Assassin's Creed разрабатывает та же команда **Ubisoft**, что подарила нам PoP. Всего над игрой трудится порядка полутора сотен человек. Это много даже для потенциального бестселлера. Однако Ubisoft, очевидно, намерена превратить Assassin's Creed в долгоиграющий и крайне прибыльный сериал. Не дожидаясь выхода игры, французское издательство уже корпит над двумя сиквелами.



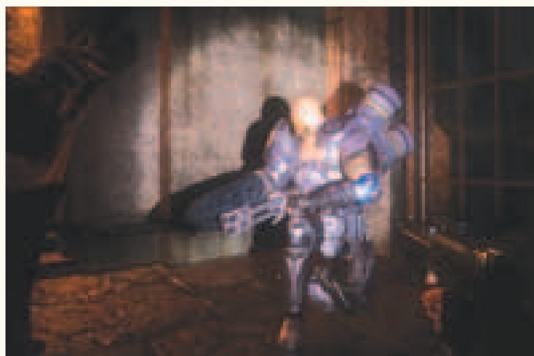




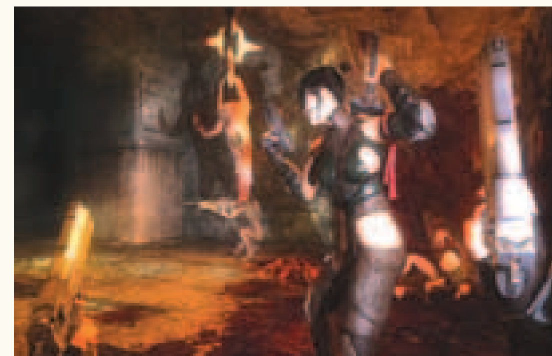












CLIVE BARKER'S JERICHO

Жанр игры First-Person Shooter
Разработчик MercurySteam Entertainment
Издатель Codemasters
Издатель в России Buka Entertainment
Информация в интернете www.codemasters.com/jericho
Дата выхода Сентябрь 2007 года





К тому моменту, когда журнал появится в продаже, ***Jericho***, скорее всего, отправят на золото. На выставку авторы привезли практически финальную версию, и все желающие смогли воочию оценить, на что способна безумная фантазия **Клайва Баркера** (Clive Barker).
Как мы помним, в нашем распоряжении целая команда бойцов, обладающих паранормальными способностями. Каждого из них создатели одарили двумя видами оружия и парочкой занятных умений. Дух захватывает, когда смотришь, как Абигайл Блэк с легкостью управляет полетом пули. Изображение замедляется, и мы сами ведем снаряд куда нужно. Если повезет, он пройдет навылет, и тогда можно нацелить его на следующую жертву. У разработчиков получалось сделать три хэдшота подряд. Думаешь, тебе удастся побить их рекорд?
Приятно удивил и Дэльгадо. Здоровяк умеет вызывать огненного духа из саркофага, который закреплен у него на руке. Конечно, забавно наблюдать, как горит треклятая нечисть, но это ерунда по сравнению с тем, что творится у парня с кистью. От жара она покрывается волдырями и обугливается. Если вовремя не остановиться, парень потеряет много здоровья.
Управлять командой довольно легко, надо лишь нацелить камеру на одного из соратников, и ты тут же в него вселяешься. Для остальных есть обычный набор команд: пойти в нужную точку, отступить, остаться на месте или просто следовать за командиром.
Еще одно знаменательное достоинство – монстры. Баркер придумал множество отвратительных чудовищ, каждое из которых надолго тебе запомнится. Полусгнившие существа с разорванной плотью, одно другого отвратительнее, преградят тебе дорогу. Особенно позаботились о «боссах». На арене огромного Колизея мы встретим римского губернатора Викуса, которого за жестокость покарал сам Калигула. А в оскверненном святилище заброшенной церкви обитает епископ Мэфлеус, вставший когда-то во главе детского крестового похода и обрекший на ужасную смерть тысячи ни в чем не повинных ребятишек. Теперь разорванные на части малыши охраняют его покой.
Единственный минус – поведение монстров. Практически все они бегут прямиком к нам, чтобы укусить за какое-нибудь мягкое место. Но это не значит, что мозги можно «выключить». Во-первых, чудовищ очень много и нужно правильно руководить действиями команды. Во-вторых, надо подумать об эффективном оружии. К примеру, некоторые гады таскают с собой щиты и заслоняются ими от пуль. В такие моменты здорово пригодится самурайский меч, который есть у сержанта Черча.
А иногда вместо обычного боя мы видим зрелищную сценку. Когда на одну из девушек нападет крылатый монстр, ей придется быстро спускаться по трубе. От нас требуется вовремя нажимать определенные клавиши, появляющиеся на экране. Если не успеть, бедняжке оторвут голову. Был и другой эпизод, когда персонаж пытался перепрыгнуть через расщелину, но не рассчитал своих сил и ухватился за самый край обрыва. От ловкости рук зависит, сорвется ли он вниз, или выберется на поверхность. К счастью, игра автоматически сохраняется перед опасными испытаниями и заново проходить уровень не придется.
Что ж, ждать осталось совсем недолго. О том, что получилось у **Codemasters**, ты узнаешь из рецензии, которая появится уже совсем скоро.





HELLGATE: LONDON

Жанр игры Action/Role-Playing Game
Издатель Namco Bandai/Electronic Arts
Разработчик Flagship Studios
Количество игроков Не ограничено
Информация в интернете www.hellgatelondon.com
Дата выхода Осень 2007 года

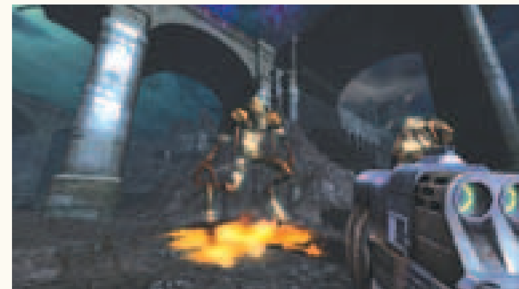
Такое впечатление, что **Билл Ропер** (Bill Roper) и его товарищи украли все наработки ***Diablo III***, покинув **Blizzard Entertainment** в 2003 году. Когда играешь в ***Hellgate: London***, невозможно отделаться от чувства дежавю. Разница между ***Diablo II*** и Hellgate: London примерно такая же, как между второй и третьей частями ***Grand Theft Auto***. То есть все гораздо краше и масштабнее, но ощущения те же!

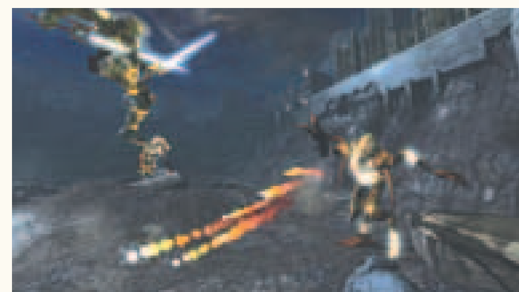
Flagship Studios на **E3** показала пару интересных квестов. Поскольку игры жанра action/RPG всегда отличались некой монотонностью, разработчики из кожи вон лезут, чтобы придать смысл истреблению бесчисленных полчищ монстров. Да-да, тварей действительно много, очень много. Каждые десять метров на твоего героя кто-то нападает, причем редко когда в одиночку.

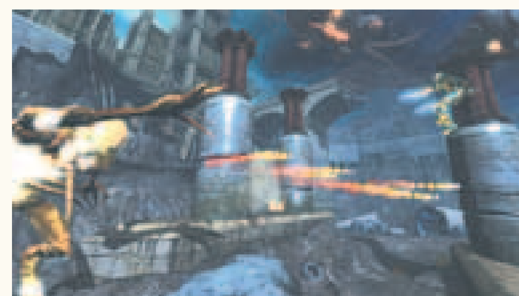
В первом из показанных квестов нам предстояло исследовать… мозг некого Люциуса Алдина. Таким оригинальным (хотя и довольно бредовым способом) надо было разобраться с его психологическими проблемами. Орган напоминал длинный извилистый туннель и кишел монстрами. Играли мы за Инженера, которому нет нужды самому лезть в драку. Он умеет быстро призвать на помощь роботов, и те выполняют за него всю черную работу: обнаруживают противника при помощи лазерных прицелов, замедляют его и уничтожают. Любого дрона можно усовершенствовать – например, если приладить к нему меч, он пойдет в ближний бой. Гибель роботов-помощников не критична – в любой момент мы вызываем на подмогу новых. От тебя требуется лишь постоянно перемещаться и не попадаться в когти демонам.

Второе задание оказалось поинтереснее. На дне высохшей реки Темзы пришлось сражаться с действительно гигантскими монстрами. В этот раз мы управляли Повелителем мечей – персонажем, умело обращающимся с холодным оружием. Герой знатно дерется врукопашную. Особенно когда, вооруженный двумя клинками, делает «вертушку», разрубая всех в радиусе двух метров.

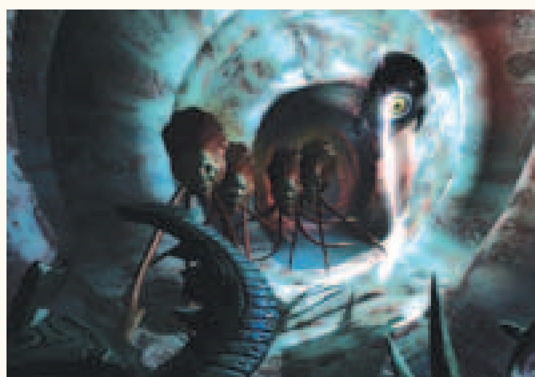
Вообще, после знакомства с игрой складывается впечатление, что Flagship Studios хочет угодить всем. Геймплей довольно сильно меняется в зависимости от класса выбранного тобой персонажа. Сумеют ли разработчики отладить баланс сил и наполнить Hellgate: London интересными заданиями?























KANE & LYNCH: DEAD MEN







Жанр игры Action
Издатель Eidos Interactive
Разработчик Io Interactive
Количество игроков До 2
Информация в интернете www.kaneandlynchdeadmen.com
Дата выхода Зима 2007 года

Kane & Lynch: Dead Men – новая игра от создателей серии ***Hitman***. Однако она больше напоминает не приключения 47-го, а другой проект **Io Interactive** – шутер ***Freedom Fighters*** четырехлетней давности. В Kane & Lynch не нужно быть бесшумным. Как раз наоборот: лучший путь к победе – вломиться к врагам вместе с бандой головорезов и устроить кровавую разборку.
На **E3** показывали демо-версию с токийским уровнем, который мы уже видели раньше в рекламных роликах. Однако на этот раз нам наконец-то дали поиграть в Kane & Lynch, и ощущения… довольно противоречивые. Прежде всего бросается в глаза то, что игра выглядит не так хорошо, как на скриншотах. Проекту достался движок Hitman: Blood Money, а он, что говорить, уже не первой свежести. Поэтому и картинка не всегда впечатляет (особенно когда из дома выходишь на улицу), и анимация движений персонажей кажется слишком простой и даже, извините, примитивной.
Уровень начинался с проникновения в здание. Кейн, Линч и еще дюжина наемников в униформе мойщиков окон спустились на тросах с крыши небоскреба на несколько этажей и взорвали окно. Как и следовало ожидать, тут же началась суматошная перестрелка. Ты играешь за Кейна, но можешь руководить всей группой поддержки. Приказов три: следуй за мной, оставайся на месте и атакуй. Достаточно посмотреть на врага, засевшего в укрытии, и нажатием одной клавиши велеть расправиться с ним. Если ты быстро нажмешь клавишу, противником займется один наемник, если подержишь ее подольше – приказ побежит исполнять весь отряд. Напарники довольно сообразительны: под пули не лезут, находят укрытия и даже способны оживлять павших товарищей. В том числе Кейна с Линчем.
Постепенно мы оказались на улицах Токио, где собралась, похоже, вся полиция Японии. Да еще и снайперы повсюду. Когда они нацеливаются на героя, появляется оповещающий значок – прячься. Позже нам самим удалось опробовать дальнобойную винтовку в деле. Надо заметить, это очень мощное оружие, и даже бронежилеты для него не препятствие. Впрочем, с местными бойцами SWAT, укрывшимися за защитными щитами, проще расправляться другим способом – стрелять по ногам, а потом добивать.
Надеемся, за оставшееся до релиза Kane & Lynch время разработчики подправят картинку и разнообразят анимацию движений. Но внутренний голос нам подсказывает, что Io Interactive не успеет доделать игру в срок и релиз передвинут на 2008 год.



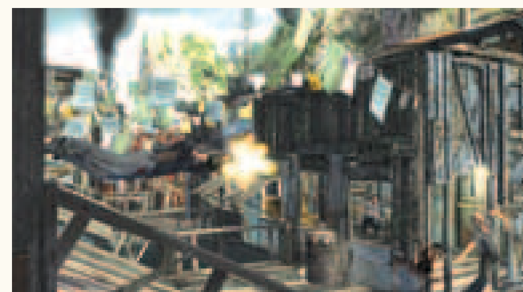




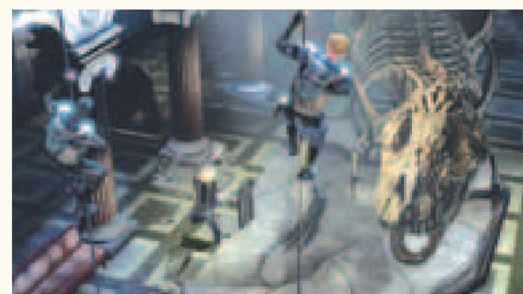
STRANGLEHOLD



Жанр игры Action
Издатель Midway Games
Издатель в России Новый Диск
Разработчик Midway Games
Количество игроков 1
Информация в интернете www.strangleholdgame.com
Дата выхода Август 2007 года



На **E3** привезли практически завершенную версию ураганного шутера от третьего лица ***Stranglehold***, и ребята из **Midway Games** демонстрировали разные уровни. Всего в игре семь глав, и их прохождение занимает часов десять. Мало? Зато очень качественно!
Если описывать Stranglehold в двух словах, то перед нами… ***Max Payne 3***. Происходящее здорово напоминает «Максимку», к тому же почти все можно разрушить. А еще у главного героя есть четыре классных суперумения. Помимо привычного рапида (ты движешься очень быстро, все остальное замедляется) запомнился еще и «меткий выстрел», благодаря которому мы красиво убиваем врагов на расстоянии (ты прослеживаешь полет пули, как в ***Max Payne***). Ну и, конечно, нашлось место для фирменного трюка из фильмов гонконгского режиссера **Джона Ву** (John Woo): инспектор Текила делает разворот на триста шестьдесят градусов, паля во все стороны. После такого живых поблизости обычно не остается.
Впечатлил и Mexican Stand Off – своеобразная мини-игра: героя со всех сторон окружают бандиты, время замедляется. Нужно одновременно уворачиваться от пуль и метко стрелять по врагам. В такие моменты Текила неотличим от Нео из **«Матрицы»**.



Действие в Stranglehold не останавливается ни на секунду. И Текиле тоже нельзя стоять на месте. Кругом полно объектов, за которыми можно укрыться от пуль (колонны, столы и т.д.), да только долго за ними не просидишь. Автоматные очереди прошибают дерево насквозь за пару секунд. Даже машина – ненадежное укрытие. После десятка попаданий автомобиль загорается и взрывается. Если не успел отбежать, отправишься прямиком на тот свет. Поэтому единственный способ выжить в Stranglehold – постоянно двигаться. Приник к колонне, пострелял, запрыгнул на катящуюся тележку, пострелял, подбежал к стене, сделал сальто, пострелял в полете. Только так и никак иначе.
Дизайнерам уровней надо сказать отдельное спасибо. Мы видели несколько локаций (чайный дом, доки, парковка, бедняцкий район), и каждая достойна аплодисментов. Уровни замечательно сконструированы, интерактивны и идеально подходят для масштабных перестрелок.
В Stranglehold нам не понравилось лишь два момента: прицеливание (требует привыкания) и линейность прохождения, порой доходящая до идиотизма. К примеру, ты видишь открытую дверь, но войти в нее не сможешь до тех пор, пока не выкосишь всех врагов вокруг. Впрочем, это мы так, придираемся…









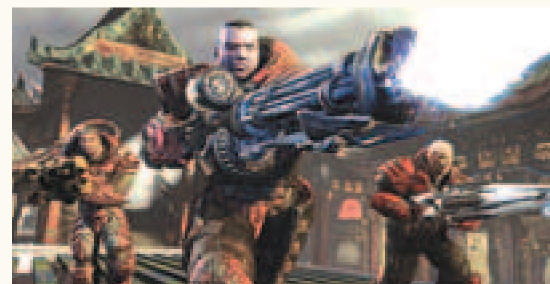


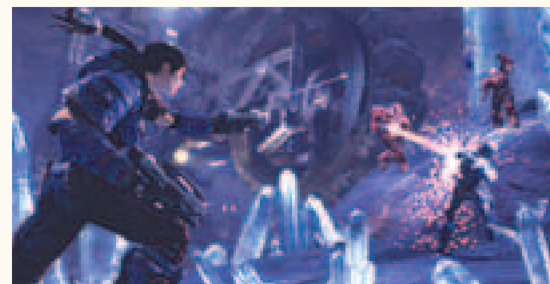


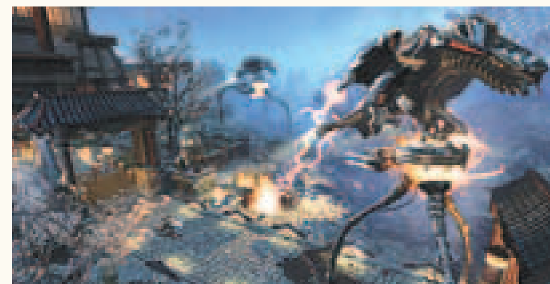




UNREAL TOURNAMENT III







Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Midway Games
Разработчик Midway Games
Количество игроков До 24
Информация в интернете
www.unrealtournament3.com
Дата выхода Ноябрь 2007 года

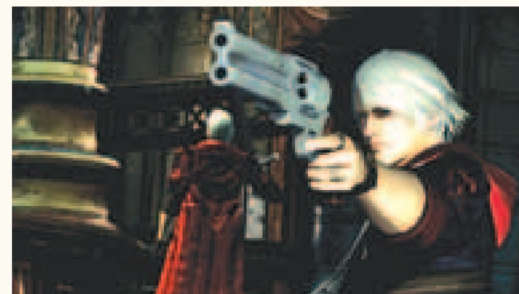
Сотрудники **Epic Games** на **E3** чувствовали себя королями. Еще бы – каждый, кому выпадало счастье опробовать ***Unreal Tournament III***, даже после короткого сеанса не находил слов, чтобы выразить свой восторг. И молча слушал рассказы «эпиков» о том, чего еще ждать от этого многопользовательского шутера. Разработчики наконец-то показали, как устроена обещанная однопользовательская кампания. Продвижение по сюжетной линии нелинейно. На карте мира находим подходящее задание, выбираем его и сразу же оказываемся в бою. В Unreal Tournament III ты всегда на передовой. Если кругом что-то не взрывается дольше пары секунд и происходящее не напоминает бедлам, управляемый неведомым высшим разумом, значит, это другая игра.
Сам понимаешь, в одиночной кампании придется сражаться с ботами. Однако назвать их тупыми дуболомами язык не поворачивается. AI обучен всем трюкам, которых стоит ждать от игрока-человека. Противники разумно передвигаются по местности и на ходу меняют оружие в зависимости от ситуации. Теперь ботов не стыдно брать в многопользовательскую схватку, если игроков на сервере слишком мало, а хочется реального вызова своим способностям.
Из увиденного больше всего впечатлил Darkwalker – ходячий агрегат, напоминающий инопланетные треноги из фильма **«Война миров»**. Он оснащен тремя видами оружия. Лучевая пушка не только уничтожает любую жертву, но и взрывает все на пути. Если враг увернулся, его вполне может пришибить осколок скалы. Darkwalker также способен посылать волну, парализующую всех, кто попал под ее действие. Несчастных потом очень весело расстреливать из пулеметной турели.
Запомнился и Stealthbender – небольшое транспортное средство, которое невидимо, когда стоит на месте. Его не наделили огневой мощью, однако агрегат вовсе не бесполезен. Например, с него мы сбрасываем «паучьи мины» – крохотных ботов, начиненных взрывчаткой, которые сами преследуют врагов!
Мы с нетерпением ждем ноября, когда Unreal Tournament III появится на PC и PlayStation 3. На диске с игрой ты найдешь мощный редактор, позволяющий делать собственные скины, карты и даже серьезные модификации. Что любопытно, плагин, созданный для PC-версии, без проблем заработает и на PlayStation 3. А вот от совместных схваток персональщиков и консольщиков Epic Games благоразумно отказалась. Все-таки негоже в одном бою сталкивать поклонников столь разных платформ – честной борьбы не получится.







DEVIL MAY CRY 4

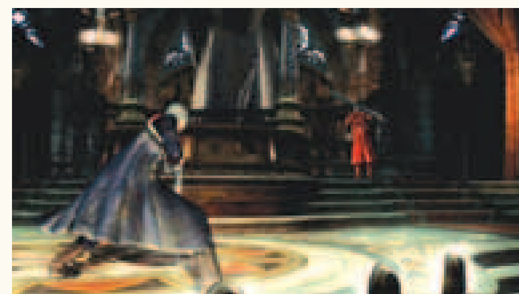


Жанр Action
Зарубежный издатель Capcom
Разработчик Capcom
Количество игроков 1
Информация в интернете www.capcom.co.jp/devil4
Дата выхода 1 января 2008 года

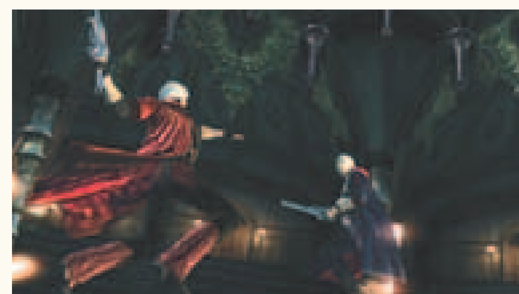
Первое появление нового героя ***Devil May Cry 4*** на экране было обставлено на редкость эффектно: в одной из сцен рекламного ролика юнец Нерон умудрился заехать сапогом в лицо самому Данте, бессменному герою сериала. С тех пор продюсер **Хироюки Кобаяси** (Hiroyuki Kobayashi) – большой любитель секретов – тщательно дозирует новости о грядущих жарких поединках с полчищами адского отребья, а также о судьбах действующих лиц. *«Действие четвертой части разворачивается после событий самой первой Devil May Cry. Но если бы мы отдали Данте главную роль, геймерам-новичкам пришлось бы нелегко – он ведь поднабрался демоноборческого опыта и просто не смог бы в одночасье позабыть все свои боевые навыки*, – заявил Кобаяси в одном из интервью. – *Поэтому мы решили сменить героя».*

Первое, что мы спросили на **E3** у **Бена Ле Ружетеля** (Ben Le Rougetel), который отвечает в **Capcom** за связи с европейской прессой, было: «Как правильно произносить имя Нерона? Его назвали в честь римского императора?» *«Да, именно»*, – ответил Бен.

Затем мы прошли ту же демо-версию, что за месяц до выставки показывали американским журналистам: она склеена из отрывков нескольких игровых уровней. Сначала Нерон оказался в городке Фортуна, где обосновался воспитавший его орден рыцарей, а затем попал на заснеженные поля перед готическим замком. Выполнять главный обет братства – очищать землю от демонов – он начинает с первых же минут. Сперва при помощи пистолета с романтическим именем Синяя Роза и меча Красная Королева. Цепочки ударов выстраиваются легко и непринужденно, враги-марионетки (реверанс в сторону первой ***DMC***) наседают толпами и, разлетаясь, оставляют урожай из знакомых красных «орбов». Кстати, создатели обещали, что рядовые исчадия преисподней станут куда хитрее, чем прежде. Пока сообразительностью они не отличаются.

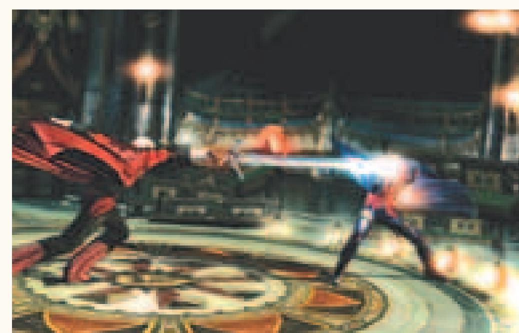


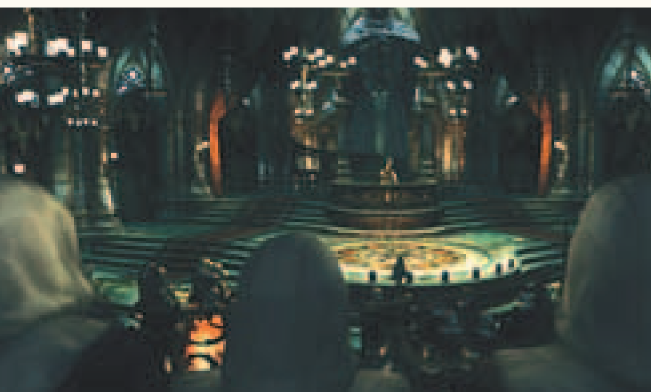
Затем юный храмовник знакомится со сверхъестественными способностями... собственной руки. Как и было обещано, с ее помощью удобно подтаскивать монстров, когда те не решаются подойти поближе. Кроме того, загребущая конечность помогает Нерону на зависть всем цирковым гимнастам преодолевать любые расстояния, цепляясь за специальные крюки (кстати, иногда таким образом удается избежать нежелательных схваток). Дотянется она и до сундуков с сокровищами, даже если путь к ним прегражден решеткой.



Сыграть за сына Спарды на E3 не позволили, хотя ролики с записью его показательных выступлений уже давно выложены на официальном сайте игры. Зато через пару недель после выставки появились эскизы и скриншоты других храмовников из ордена, к которому принадлежит Нерон. У Данте, обещают разработчики, тоже будет своя команда поддержки. И не исключено, что в ней мы увидим знакомых по ***DMC 3*** героев.

Выход версий для Xbox 360 и PS3 в Штатах намечен на 1 января 2008 года. По неподтвержденным официально данным, версия для PC также не заставит себя ждать и появится в американских магазинах буквально через неделю. О европейском релизе пока ничего не известно.





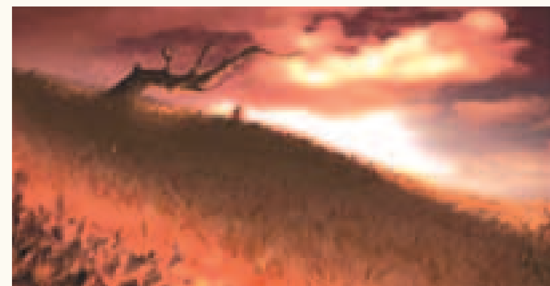


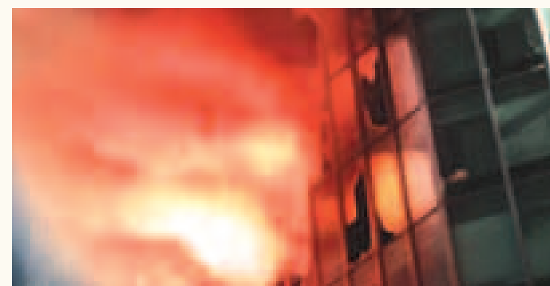


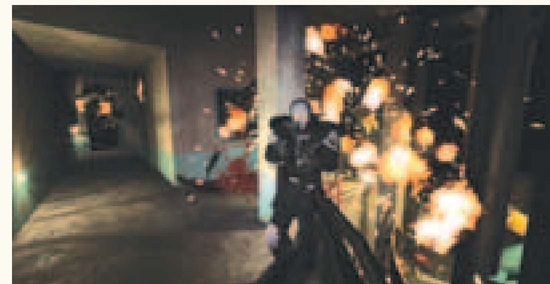


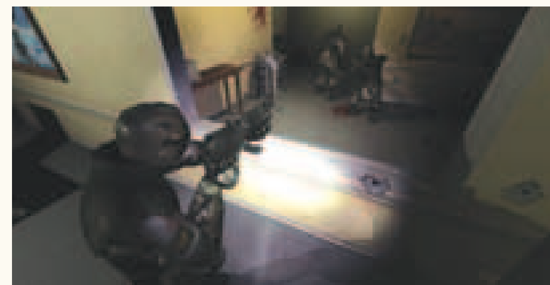


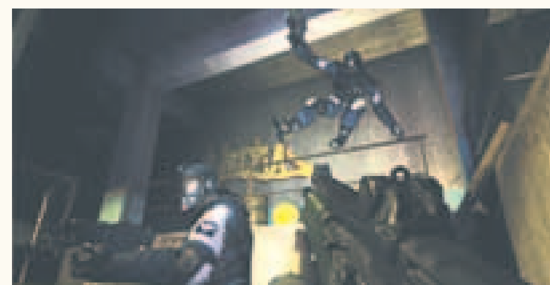












БЕЗЫМЯННЫЙ СИКВЕЛ F.E.A.R.

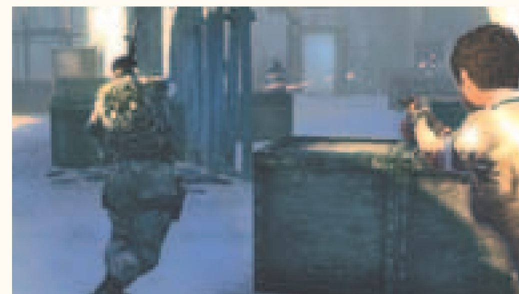
Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Warner Brothers Interactive Entertainment
Разработчик Monolith Productions
Количество игроков Неизвестно
Информация в интернете www.nameyourfear.com
Дата выхода 2008 год

Вокруг серии ***F.E.A.R.*** сложилась курьезная ситуация. Издательство **Vivendi Games** и студия **Monolith Productions** больше не работают вместе. Разработчикам принадлежат права на сюжет и технологии, использованные в F.E.A.R., а Vivendi – само название. В результате Monolith сейчас делает настоящий сиквел своего супершутера, но назвать его ***F.E.A.R. 2*** не может. Проект, релиз которого намечен на 2008 год, пока остается безымянным. На **E3** нам показали самое начало, и, безусловно, увиденное впечатляет. Действие игры начинается в жутковатом госпитале примерно за тридцать минут до окончания событий F.E.A.R. Когда главный герой приходит в сознание после операции, все обитатели больницы мертвы, кругом кровь. Персонаж, чье имя мы пока не знаем, подбирает винтовку и вскоре натыкается на солдат-клонов, разыскивающих его, «сбежавшего бойца отряда Delta Force».
Похоже, Monolith в очередной раз сотворит хит. Графика в игре лучше, чем в F.E.A.R., впечатляет и разрушаемость окружающего мира. Компьютеры, стеллажи, всякие колбочки и пробирочки, которыми заставлены помещения госпиталя, разбиваются пулями на сотни тысяч осколков. Искусственный интеллект противников достоин одобрительного присвистывания. Солдаты-клоны подстраиваются под твой стиль игры. Пытаешься спрятаться – они забрасывают укрытие гранатами, если же несешься вперед, словно очумевший Рэмбо, обходят с флангов.
Важная деталь: появилось очень-очень мощное лазерное оружие. Футуристического вида ствол выпускает луч, разрезающий все, что попадается на пути, а противников… нет, не пилит пополам, а поджигает. Кстати, даже объятые пламенем враги ведут себя по-разному: одни прыгают в воду (если она есть поблизости), другие катаются по полу, третьи выпрыгивают из окон, предпочитая быструю смерть.
В общем, за Monolith мы спокойны – студия делает качественный шутер в стиле первой F.E.A.R. В свою очередь Vivendi Games на E3 анонсировала второй С.Т.Р.А.Ш.Н.Ы.Й. адд-он, носящий подзаголовок ***Perseus Mandate***. Издательство также запустило в производство F.E.A.R. 2, но детали проекта пока неизвестны. Сказать точно можно лишь одно: жуткая девочка Альма в нем точно не появится.
Что касается дополнения Perseus Mandate, то оно предназначено для фэнов и ничего экстраординарного не преподнесет. Еще одна однопользовательская кампания, новый герой, которого повсюду сопровождает AI-напарник, более сильные враги (солдаты Nightcrawlers) и три дополнительных вида оружия, включая улучшенную винтовку и гранатомет.

Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Vivendi Games
Разработчик TimeGate Studios
Количество игроков До 16
Информация в интернете www.whatisfear.com
Дата выхода IV квартал 2007 года

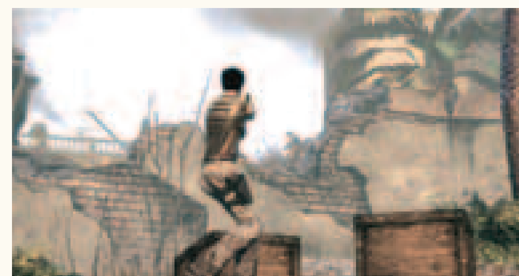
F.E.A.R. PERSEUS MANDATE

BLACKSITE: AREA 51

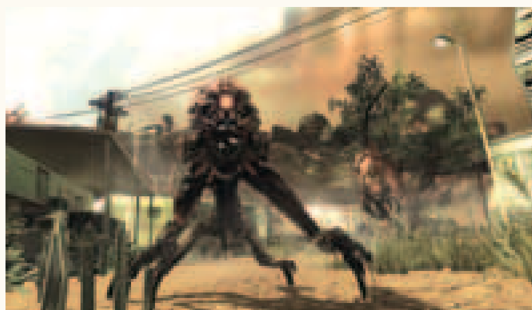


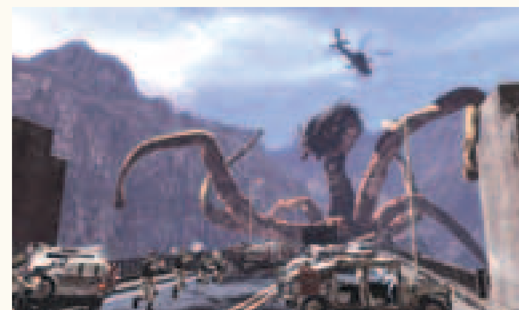
Жанр игры First-Person Shooter
Разработчик Midway Studios Austin
Издатель Midway Games
Информация в интернете www.blacksitegame.com
Дата выхода Сентябрь 2007 года

Совсем скоро тебе предстоит раскрыть все секреты легендарной Зоны 51 в пустыне Невада, а заодно утихомирить армию выращенных в секретных лабораториях инопланетных тварей. Игра выйдет сразу на трех платформах. Вариант для «персоналок» будет выглядеть лучше своих приставочных собратьев – разработчики опробуют специальные текстуры увеличенных размеров. Владельцам Xbox 360 и PlayStation 3 достанется графика попроще.
На этом сюрпризы не заканчиваются. Авторы ***BlackSite: Area 51*** позаимствовали из ***Stranglehold*** технологию **Massive D**. С ее помощью ты сможешь разрушать всевозможные объекты. При этом изменения в архитектуре уровней отразятся на геймплее. Совсем не обязательно пробираться через хорошо охраняемый главный вход. Достаточно выстрелить в стену из гранатомета, стряхнуть с себя кирпичную крошку и юркнуть в образовавшуюся дыру.
На многих уровнях главному герою игры Арону Пиэрсу помогают боевые товарищи. Напарники-спецназовцы послушно следуют за командиром, им можно отдавать обычные для тактических FPS приказы: прикрыть, спрятаться за укрытием, отворить дверь, пойти в атаку.

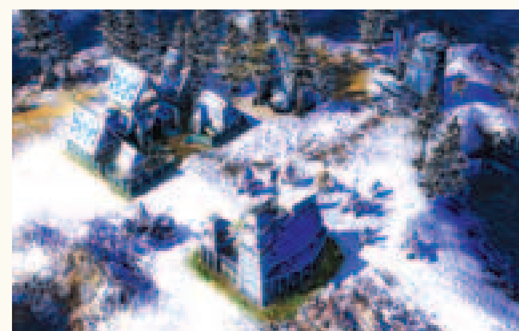








EMPIRE EARTH III

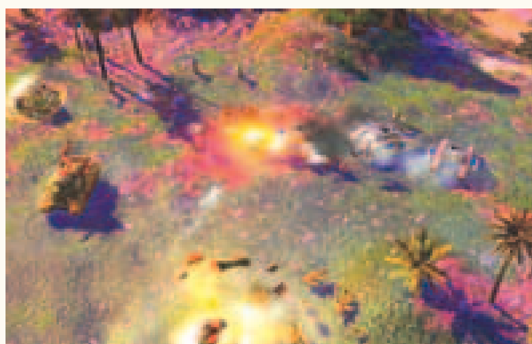


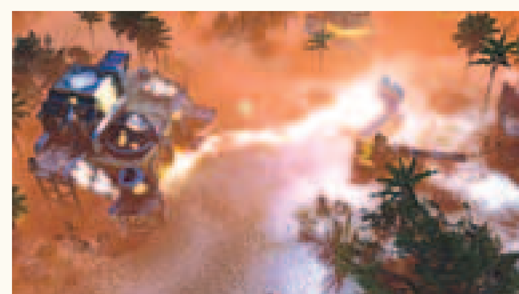
Жанр игры Real-Time Strategy
Издатель Vivendi Games
Разработчик Mad Doc Software
Количество игроков До 8
Информация в интернете www.empireearth.com
Дата выхода Ноябрь 2007 года

Серия ***Empire Earth*** не столь популярна, как, скажем, ***Age of Empires***, и вряд ли даже после выхода третьей части ее признают лучшей. Тем не менее разработчики из **Mad Doc Software** возлагают огромные надежды на ***Empire Earth III***. Они воплотили в жизнь многие пожелания фанатов. Как мы увидели на **E3**, от идеи настраиваемого интерфейса решили отказаться – слишком запутанно, новичкам бы точно не понравилось. Также в игру добавили новый ресурс – технологические очки. Раньше для перехода из одной эпохи в другую требовались только деньги. Однако игроки сказали, что разбогатеть в Empire Earth несложно и им не хватает вызова. Теперь для покупки новых технологий, героев и перехода из одной эры в другую требуются так называемые tech points. Их «производят» студенты в городском центре.
В целом Empire Earth III выглядит красивой и проработанной игрой. И при этом довольно сумбурной – разработчики слишком увлеклись заимствованием идей у конкурентов. Своего же лица у Empire Earth нет.

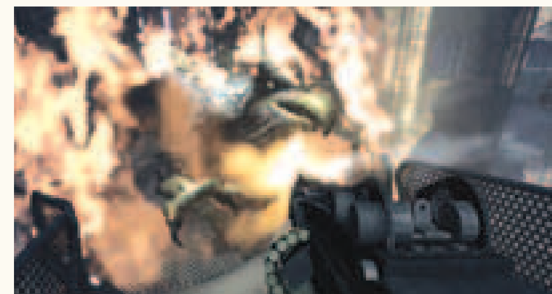








LEGENDARY: THE BOX



Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Gamecock Media Group
Разработчик Spark Unlimited
Количество игроков Пока неизвестно
Информация в интернете www.legendarythebox.com
Дата выхода Весна 2008 года

На **E3**, где шутер ***Legendary: The Box*** впервые представили публике, все сказали примерно следующее: «У игры ужасное название, однако сюжет и геймплей очень неплохи». Проект разрабатывается студией **Spark Unlimited**, создавшей консольный хит ***Call of Duty: Finest Hour***, и появится на прилавках будущей весной.
Главным героем Legendary: The Box стал вор Чарльз Декарт. Однажды ему поручили украсть загадочный сундучок из нью-йоркского музея. Декарт справился с заданием, но не совладал с любопытством и заглянул внутрь. Коробочка оказалась легендарным ящиком Пандоры. Открылся портал между мирами, и на Землю проникла целая армия мифических монстров: титанов, грифонов и даже оборотней. В считаные минуты они наводнили Нью-Йорк. Декарту пришлось взяться за оружие и начать великую борьбу со злом. Однако ему предстоит сражаться не только с чудовищами, но и с членами тайной организации Черный Орден. Ее лидер решил завладеть ящиком Пандоры и подчинить монстров своей воле. Ждем подробностей об этом перспективном шутере.









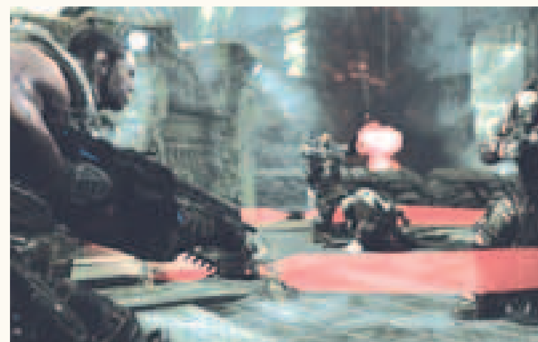
GEARS OF WAR



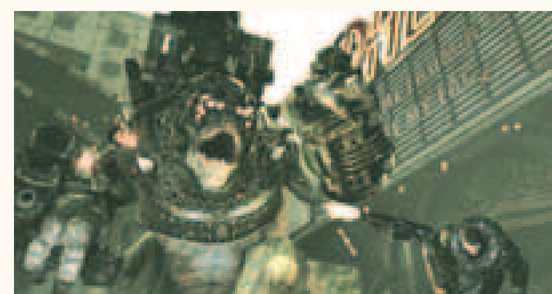
Жанр игры Action
Издатель Microsoft
Разработчик Epic Games
Количество игроков До 8
Информация в интернете www.gearsofwar.com
Дата выхода Осень 2007 года

Ждать анонса PC-версии ***Gears of War*** пришлось довольно долго (на Xbox 360 игра появилась еще в прошлом году), однако мы верили: этот день настанет. И вот свершилось: один из лучших консольных шутеров появится этой осенью на Windows Vista (а также на старой доброй XP). Причем нас ждет не банальный порт, а улучшенная и дополненная версия игры. За терпение мы получим пять новых сюжетных миссий (включая схватку с гигантским боссом Брумаком), три дополнительные мультиплеерные карты, доселе невиданный многопользовательский режим и мощный редактор.
На **E3** показывали PC-версию в деле, и, надо заметить, **Epic Games** не схалтурила. Система управления вполне обычна для современных шутеров. Одной из самых важных клавиш в игре стал пробел. Если его быстро нажать два раза, Маркус (главный персонаж Gears of War) прыгнет вперед. Если дважды нажать и удерживать, герой очень быстро побежит. А если надавить один раз, когда Маркус находится рядом со стеной или с большим камнем, он спрячется за ними.









BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Ubisoft
Разработчик Gearbox Software
Количество игроков Пока неизвестно
Информация в интернете www.hellshighwaygame.com
Дата выхода Ноябрь 2007 года



Brothers in Arms: Hell's Highway запросто станет лучшей игрой о Второй мировой войне из всех, что мы когда-либо видели. На **E3** показали пару уровней в Голландии и архивные снимки тех же мест – сходство поразительное. Попутно **«PC ИГРЫ»** в который раз убедились в исключительном уме AI-напарников. Ребята из взвода Мэтта Бейкера не дожидаются, пока им прикажут найти укрытие, они все делают сами. До встречи с врагом парни идут чуть ли не на цыпочках и переговариваются шепотом. Но стоит завязаться схватке, начинают орать, как и положено в бою. Больше всего нас удивил и одновременно порадовал индикатор риска, заменяющий в Hell's Highway шкалу здоровья. Если во время сражения изображение станет размытым и экран накроет красной пеленой, это вовсе не означает, что в Мэтта Бейкера попали. Это предупреждение: «Ты уязвим, несколько пуль просвистели рядом, срочно найди укрытие». Проигнорируешь намек – будешь убит. Если же спрячешься, изображение снова станет четким. Браво, **Gearbox**, очень умно!





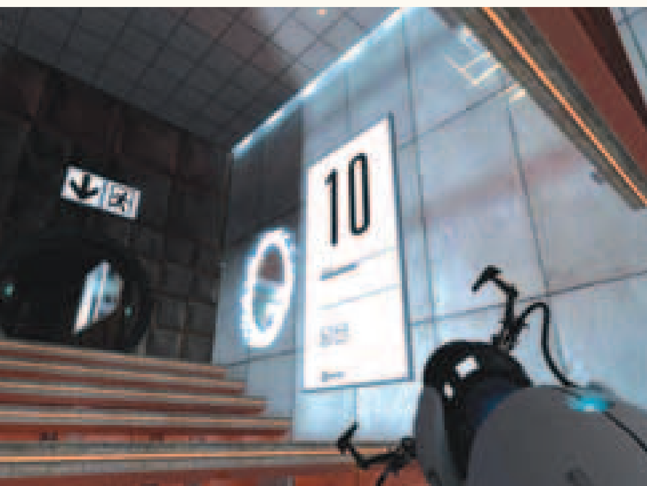


HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

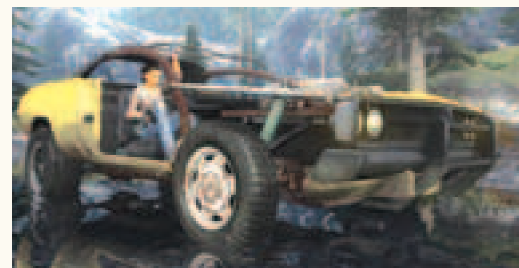
Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Valve Software
Издатель в России Buka Entertainment
Разработчик Valve Software
Количество игроков Не объявлено
Информация в интернете
www.orange.half-life2.com
Дата выхода 9 октября 2007 года



Разработчики из студии **Valve** славятся не только своими выдающимися проектами, но и нетрадиционными маркетинговыми решениями. Демонстрация на саммите **E3** долгожданной ***Half-Life 2: The Orange Box***, получившей название в честь цвета упаковки, не оставила в этом никаких сомнений.



В одну коробку авторы вложили три совершенно разных проекта: сюжетный шутер ***Half-Life 2: Episode Two***, мультиплеерный экшен ***Team Fortress 2*** и «головоломку от первого лица» ***Portal***. Она-то и представляет наибольший интерес, ведь игры, вызывающие настоящее головокружение, появляются не каждый день. Любой уровень в необычной новинке ставит перед героем простую задачу – добраться до выхода. Однако дверь с заветной табличкой, как правило, находится на верхотуре, а лестниц поблизости нет. Преодолевать расстояние нужно с помощью порталов, которые открываются специальным орудием. Суровое испытание для мозга. В мгновение ока ты оказываешься в совершенно неожиданном месте и даже успеваешь заметить себя самого, входящего в сверкающий проход. Мы восхищались подобными экспериментами в ***Prey***, но Portal, похоже, еще дальше разовьет эту идею.



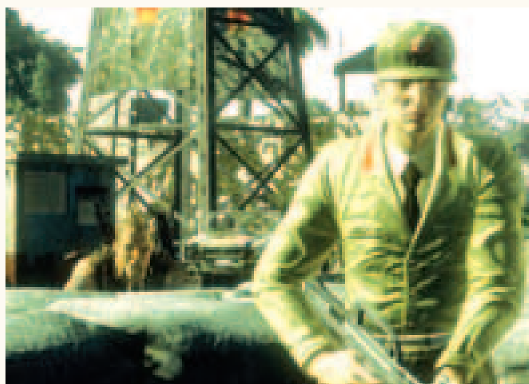




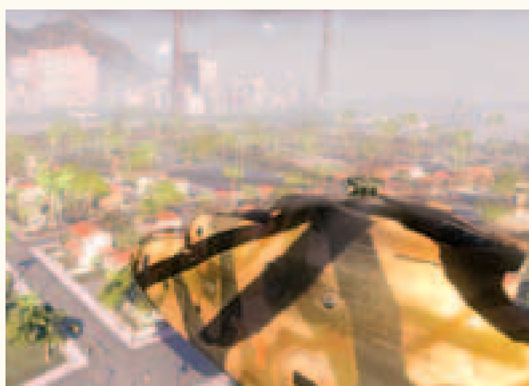
MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

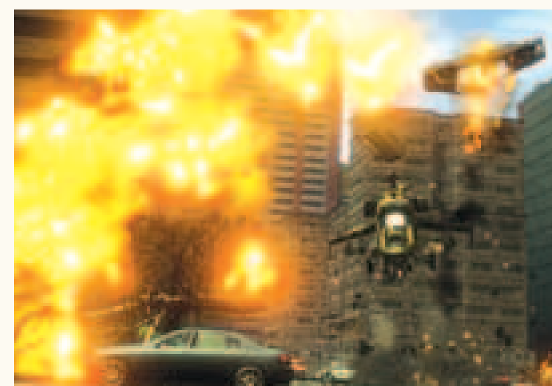
Жанр игры Action
Разработчик Pandemic Studios
Издатель Electronic Arts
Информация в интернете www.mercs2.com
Дата выхода Ноябрь 2007 года

Главная изюминка ***Mercenaries 2: World in Flames*** – красочные батальные сцены. Один из четырех героев способен разрушить до основания всю виртуальную Венесуэлу. Небольшие каменные здания не выдерживают прямого попадания снаряда из гранатомета и разваливаются, словно карточные домики. Никаким реализмом здесь и не пахнет. Перед нами классический экшен с непрерывной стрельбой по врагам, обилием красочных взрывов и поездками на различных видах транспорта. Разработчики обещают поместить в свое творение больше двухсот средств передвижения. Тут тебе и несколько десятков моделей автомобилей, и танки, и вертолеты, и даже «монстер траки» (они же «бигфуты» – автомобили на огромных колесах).
В арсенале наемников более тридцати видов оружия, однако на задание с собой разрешат взять только два ствола. Впрочем, штурмовой винтовки и базуки вполне хватит для того, чтобы сровнять с землей несколько кварталов. На заработанные деньги ты сможешь приобрести новую пушку, транспорт (товар тут же доставят покупателю по воздуху) или заказать авиационную поддержку. В общем, скучать не придется.





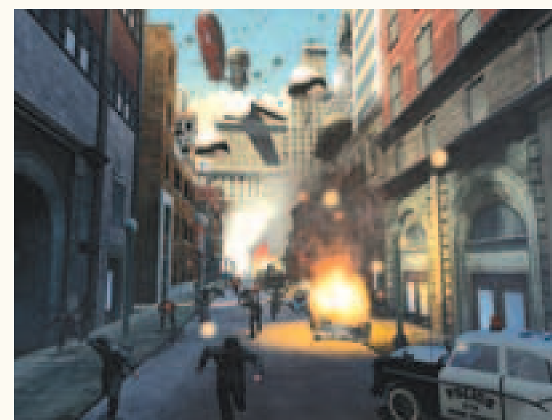




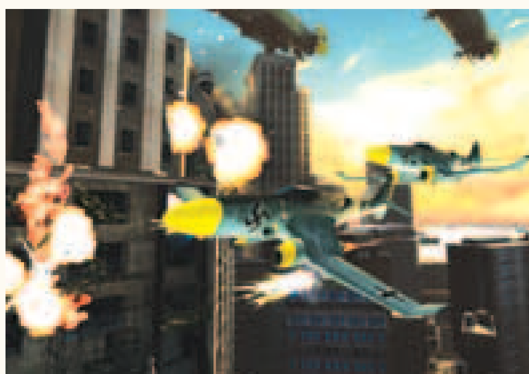
TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

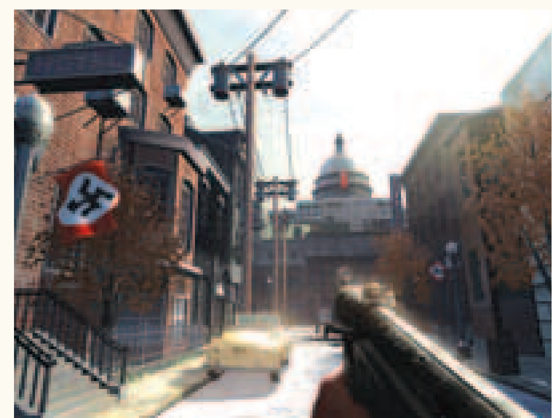
Жанр игры First-Person Shooter
Разработчик Spark Unlimited
Издатель Codemasters
Информация в интернете www.codemasters.co.uk/games/?gameid=2159
Дата выхода Ноябрь 2007 года

Показанный на выставке ***World in Conflict*** был далеко не единственным проектом, создатели которого измыслили альтернативную историю. Разработчики ***Turning Point: Fall of Liberty*** тоже решили пофантазировать на тему «а что если», только вместо холодной войны речь идет о Второй мировой. К 1952 году немцы завоевали СССР и двинули все свои силы на США. Несмотря на столь необычный сюжет, компания **Spark Unlimited** уделила много внимания исторической достоверности. Главный герой Дэн Карсон с оружием в руках бродит по улицам оккупированного фашистами Нью-Йорка. Возникает ощущение, будто ты перенесся на машине времени в тогдашнюю Америку: на окраинах дымят огромные заводы, посреди города возвышаются небоскребы, а в дорогих квартирах стоят трубчатые телевизоры. На острове Бедлоу со всех сторон видна Статуя Свободы, правда со свастикой. По законам жанра вооруженный и очень опасный янки при поддержке напарников должен очистить родную землю от захватчиков, а затем он отправится помогать англичанам.





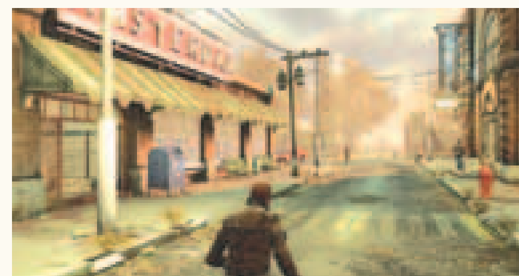




POSTAL 3

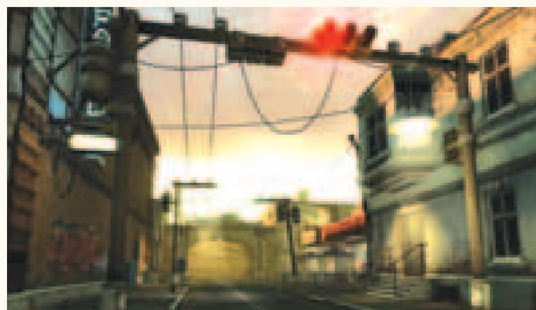
Жанр игры Action
Разработчик Running With Scissors и Акелла
Издатель Midway Games
Информация в интернете www.gopostal.com
Дата выхода 2008 год

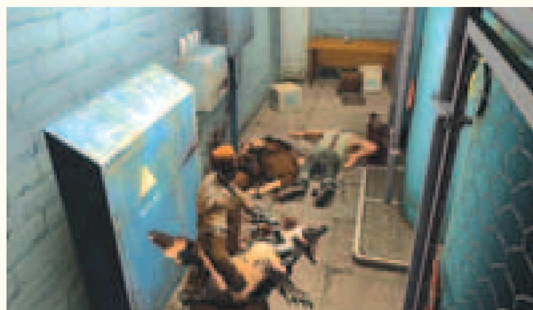




Когда смотришь на ***Postal 3***, право, не знаешь, что и думать. С одной стороны, понимаешь, что авторы делают все, чтобы не разочаровать фанатов своей отвязной серии. С другой… Похоже, у них закончились идеи. Вот Почтовый чувак бегает по городу и убивает всех подряд. В руках у него невообразимая конструкция: опутанное железками животное.
Мужик подбегает к врагам, запускает механизм, и несчастное существо начинает махать когтистыми лапами. Кровь брызжет во все стороны, жертва вопит и падает на землю… Все это мы видели и раньше.

Впрочем, **Running With Scissors** все-таки постарается удивить. Вооружившись движком Source, ребята порадовали неплохим дизайном и качеством картинки. Правда, над анимацией надо серьезно работать, сейчас на нее просто смешно глядеть. Впечатляют и обещанные возможности: в этой игре у тебя много дорог. Хочешь – занимайся «экологическим терроризмом». Хочешь – выставь свою кандидатуру на президентских выборах. Или опустись до жалкой участи серийного убийцы. Очень сложно понять, станет ли игра настоящим хитом. Ждем новых скриншотов, роликов и демо-версий. Доработанных.



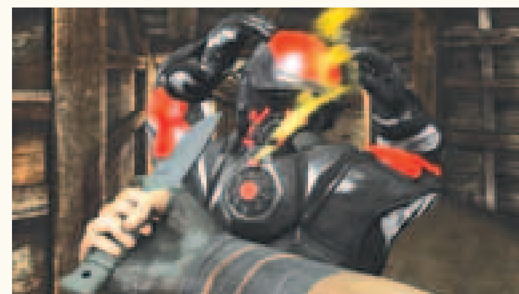




HAZE

Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Ubisoft
Разработчик Free Radical Design
Количество игроков До 24
Информация в интернете www.hazegame.com
Дата выхода Осень 2007 года

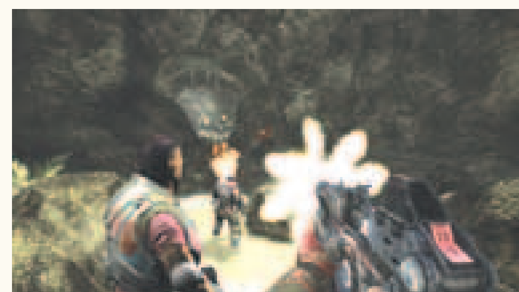




Студия **Free Radical Design** открыла на **E3** большую тайну! Раньше все мы считали, что в ***Haze*** будем играть за суперсолдат, служащих могущественной корпорации Mantel. Разработчики всячески поддерживали этот миф. Мол, да, вам предстоит бороться с повстанцами, но не беспокойтесь: спецназ будущего принимает наркотик нектар, наделяющий сверхспособностями, так что вы легко победите.
Однако сюжет игры оказался не так прост. Главный герой, поработав на корпорацию, перейдет на сторону повстанцев и очистит организм от наркотика. То, что бунтовщики не употребляют нектар, сразу отразится на геймплее. У героя больше нет суперсилы и чудо-зрения, так что придется учиться новой тактике ведения боя. Например, можно прострелить баллон с нектаром, прикрепленный к костюму противника. Несчастный солдат свихнется и откроет огонь по своим. Если же ты попал в сложную ситуацию, притворись мертвым, и, скорее всего, боец корпорации пройдет мимо. Ну а ты поднимешься и метнешь ему в спину нож.







S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY



Жанр игры First-Person Shooter
Издатель Не объявлен
Разработчик GSC Game World
Количество игроков До 32
Информация в интернете
www.stalker-game.com/clearsky/index_en.html
Дата выхода I квартал 2008 года

Как мы уже сообщали, украинская студия **GSC Game World** работает над приквелом (то есть предысторией) ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl***. Проект носит подзаголовок ***Clear Sky***, и его официально анонсировали на **E3**. События игры разворачиваются за год до тех, свидетелем которых ты стал в оригинале. Оказывается, тогда земля отчуждения совсем не походила на спокойное место. Восемь группировок сталкеров вели жесткую борьбу за территорию и ценные артефакты. К одной из команд примкнешь и ты.

Clear Sky – это в какой-то степени работа над ошибками. GSC Game World улучшила движок, слегка изменила интерфейс, подправила физику и искусственный интеллект. Планируется поддержка DirectX 10. В Clear Sky мы побываем примерно в половине заметно измененных локаций из первой игры. Все остальные – абсолютно новые. Ожидаются и доселе невиданные монстры. Релиз намечен на первый квартал 2008 года, и, уверяют разработчики, урок усвоен – задержек не будет.







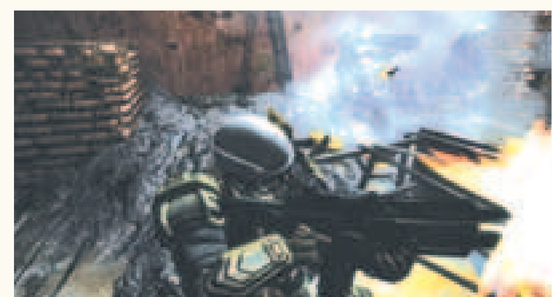
TIMESHIFT



Жанр игры First-Person Shooter
Разработчик Saber Interactive
Издатель Vivendi Games
Информация в интернете www.timeshift.sierra.com
Дата выхода Октябрь 2007 года

С ***TimeShift*** сложилась удивительная ситуация. Демо-версия вышла еще в конце января прошлого года, а игра не появилась на полках магазинов до сих пор. Все это время геймплей и графику серьезно меняли. Наконец-то разработка подошла к завершающему этапу. Еще чуть-чуть – и долгожданный шутер поступит в продажу.

На выставке **Saber Interactive** показала как одиночный, так и мультиплеерный режимы. Управление реализовано довольно просто: ты можешь остановить время, отмотать его назад или активировать замедленный режим. Первый вариант идеально подходит для сражений. Пока враги замерли на месте, ты выхватываешь из их рук оружие. Второй пригодится тем, кто потерпел неудачу, – у тебя появится заветная доля секунды, чтобы увернуться от пули. Третий вариант лучше использовать для автоматического восстановления здоровья. Пока противники будут медленно передвигать ногами, ты успеешь отсидеться за укрытием и перевести дух. Несмотря на столь значительные поблажки, игра не кажется слишком легкой. Сражения выглядят не только необычно, но и интересно.









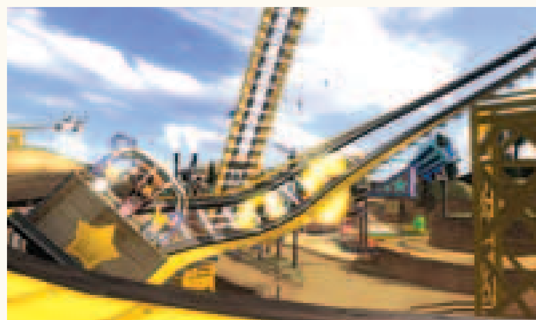
THRILLVILLE: OFF THE RAILS

Жанр игры Strategy
Издатель LucasArts Entertainment
Разработчик Frontier Developments
Количество игроков Не объявлено
Информация в интернете нет
Дата выхода Октябрь 2007 года

Создание игр о строительстве парков развлечений популярно среди разработчиков не меньше, чем штамповка шутеров про Вторую мировую. Придумывать что-то новое в жанре с каждым годом становится все сложнее, однако у **LucasArts** оригинальные идеи не кончаются. Показанная на выставке стратегия ***Thrillville: Off the Rails*** выгодно отличается от аналогов «безбашенным» геймплеем.
Впрочем, на первый взгляд наши обязанности вполне обычные: строительством аттракционов, тремя десятками мини-игр и красочной графикой удивить трудно. Но все меняется, когда дело доходит до проектирования «американских горок». Авторы решили отказаться от правдоподобной физики и немного «убавили» гравитацию, одновременно разрешив юным инженерам «разбавлять» маршруты изощренными трамплинами. Отныне вагонетки не столько ездят, сколько летают между сегментами трассы, полностью оправдывая название игры, которое можно перевести как «С рельс долой». Правда, кровавых аварий ждать не стоит: если ты просчитаешься и поезд с пассажирами сорвется вниз, они катапультируются и плавно приземлятся при помощи парашютов.





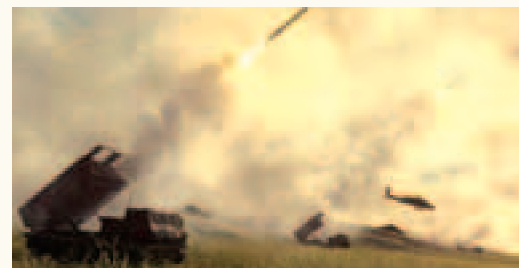




WORLD IN CONFLICT

Жанр игры Real-Time Strategy
Разработчик Massive Entertainment
Издатель Sierra Entertainment
Информация в интернете
www.worldinconflict.com
Дата выхода 18 сентября 2007 года

Многообещающее творение **Massive Entertainment** почти готово к выходу. Авторам осталось чуть-чуть доработать дизайн и отрегулировать баланс сил. Напомним, что сценаристы решили изменить историю в 1989 году СССР напал на США.
В первый день выставки началось открытое тестирование проекта. Любой желающий мог заполнить на официальном сайте игры специальную форму и скачать почти двухгигабайтную бета-версию.
В нее вошла одна обучающая миссия и пара мультиплеерных карт.
World in Conflict по полной программе использует возможности десятого DirectX. Гордость разработчиков – невероятно красивые взрывы. Сначала глаза ослепляет яркая вспышка, затем обзор застилает пыль, а через несколько мгновений вверх поднимается густой дым, постепенно окутывающий чудом уцелевшие здания. Ковровые бомбардировки меняют рельеф местности до неузнаваемости: перед глазами предстает выжженная земля, изуродованная множеством глубоких воронок. На более слабых компьютерах с девятым DirectX графические эффекты выглядят похуже. Что ж, до релиза у нас есть время купить новое железо.











SPORE

Жанр игры Life Sim
Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Информация в интернете
www.spore.com
Дата выхода
Весна 2008 года

Сотрудники **Maxis** не привезли в Санта-Монику демо-версию (ее стоит ожидать с 22 по 26 августа в Лейпциге на выставке **Games Convention**) и ограничились показом небольшого видеоролика. Однако даже заочного знакомства с игрой вполне хватило для того, чтобы обратить внимание на множество мелких изменений. Теперь грандиозный проект **Уилла Райта** (Will Wright) выглядит целостнее и интереснее.
Сырой вариант ***Spore*** был готов еще в декабре. Вот уже девять месяцев разработчики полируют геймплей, но все еще находят недочеты. Даже пришлось перенести дату выхода с осени этого года на весну следующего. Авторы готовы корпеть над своим детищем сколько угодно, лишь бы у них получился настоящий шедевр.
Они уверяют, что недавний анонс игры для Nintendo DS никак не повлияет на сроки релиза. Версия для нашей любимой платформы по-прежнему остается первоочередной задачей Maxis. Увы, Райт не смог воплотить свою мечту: значительно облегченный вариант Spore для карманной приставки несовместим с PC.



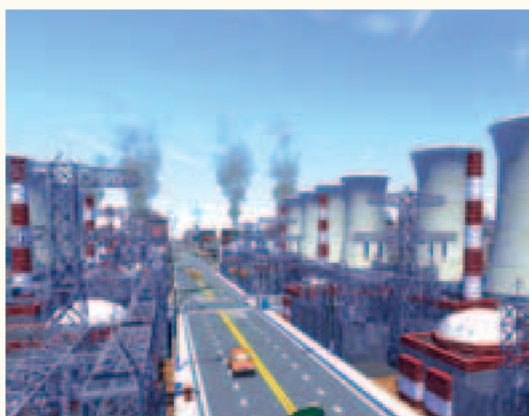



SIMCITY SOCIETIES

Жанр игры First-Person Shooter
Разработчик Tilted Mill Entertainment
Издатель Electronic Arts
Информация в интернете simcity.ea.com
Дата выхода Ноябрь 2007 года

Как бы ни ругали фанаты **Electronic Arts** за измененную ***SimCity***, все они купят свежую игру. Но толстосумы не ориентируются на старую гвардию, а, наоборот, хотят привлечь как можно больше новичков. И самые надежные средства для этого – симпатичная картинка и модные спецэффекты.
Чем больше зданий определенного типа мы строим, тем сильнее меняется облик города. Достаточно возвести огромный завод – и все мгновенно преобразится. Голубое небо станет грязно-желтым, из фабричных труб еще сильнее повалит дым. Дома обветшают, некоторые окна заколотят, на улицах появится грязь и разбитое стекло. Даже трава пожухнет.
Казалось бы, ничего удивительного. Но дело в том, что авторы собираются дать нам в руки мощнейший редактор. С его помощью ты не только сможешь менять внешний вид любых построек (и даже горожан), но и правила влияния зданий на окружающую обстановку. Ничто не мешает придумать свои собственные социальные группы и добавить их в игру. Хоть расу пришельцев из космоса, обосновавшуюся на земле. Или колонию людей-крабов, живущих под землей.
И кто знает, быть может, фанаты настолько изменят ***SimCity Societies***, что она превратится в ту самую ***SimCity 5***, о которой мы так долго мечтали.





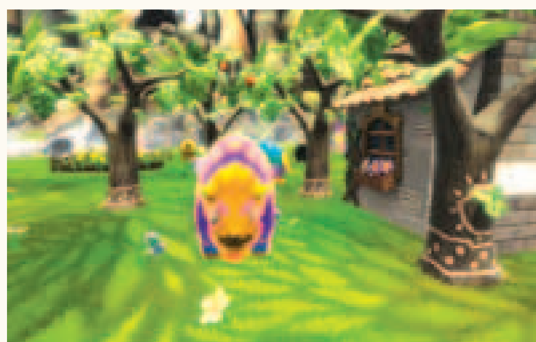

VIVA PINATA

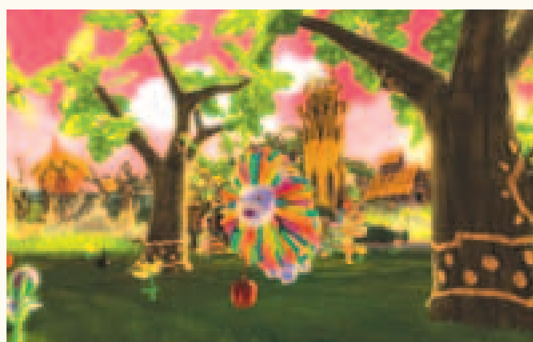
Жанр игры Strategy
Издатель Microsoft
Разработчик Rare
Количество игроков Не объявлено
Информация в интернете www.vivapinata.com
Дата выхода 2007 год



Немного сумасшедшая стратегия ***Viva Pinata*** возглавила на Xbox 360 немногочисленный список игр, призванных сеять светлое, доброе, вечное среди подрастающего поколения. В противовес большинству современных хитов в ней нет даже намека на насилие, а яркая цветовая палитра, по замыслу создателей, должна привести детишек в восторг.
Издательство **Microsoft** не пожелало раскрыть подробностей компьютерной версии, ограничившись лишь обещанием ее просто выпустить. Однако режутся в Viva Pinata уже полгода, поэтому мы знаем, чего ожидать. Цель игры – соорудить своеобразный заповедник, обеспечив каждого обитателя жильем, питанием и другом (подругой). Сцены звериного прелюбодеяния, разумеется, отсутствуют. Вместо них – забавные пляски под витающими в воздухе сердечками. Иногда живность ссорится, но опять же без всякого насилия: забавные существа швыряют друг в друга разноцветные штуковины. От тебя требуется развлекать питомцев, убирать мусор и просто наблюдать за их забавной возней.



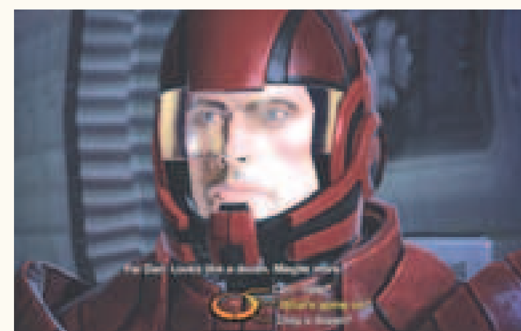




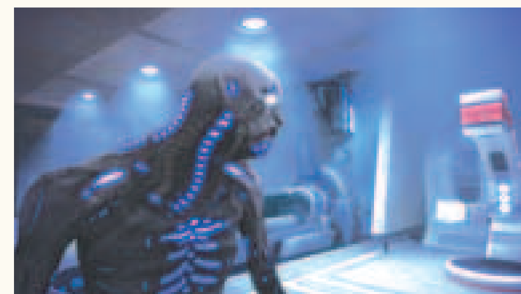


MASS EFFECT

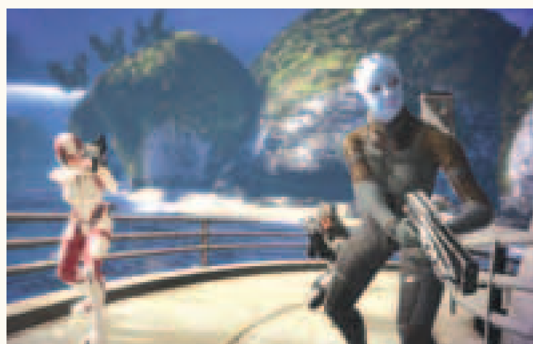
Жанр игры Action/RPG
Издатель Microsoft
Разработчик BioWare
Количество игроков 1
Информация в интернете www.masseffect.bioware.com
Дата выхода Не объявлена

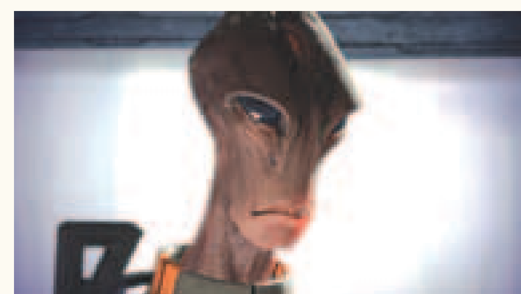


Канадская компания **BioWare** плохих игр не делает, и ***Mass Effect*** – явно не исключение. Во время демонстрации этой фантастической action/RPG на Xbox 360 (консольная версия выходит в ноябре) нам снова продемонстрировали боевку и уникальную систему ведения разговоров.
В Mass Effect сражаться придется больше, чем в любой другой игре BioWare. Причем схватки напоминают шутер от третьего лица. Нужно прицеливаться, прятаться от пуль за стенами и валунами, постепенно подбираясь ближе к врагу. Чем точнее палишь, тем выше урон. Особенно если жахнуть из дробовика в упор. Воевать приходится не только обычным способом, но и сидя в кабине МАКО – боевой машины, напоминающей бронетранспортер. В этом случае удобнее стрелять, переключившись на вид от первого лица.
Что же касается болтовни, то в Mass Effect во время диалогов не надо выбирать один из предложенных вариантов ответа. Нужно всего лишь остановиться на подходящей к ситуации эмоции: пошутить, ответить резко или попытаться успокоить собеседника.









THE AGENCY



Жанр MMO-Action
Разработчик SOE-Seattle
Издатель Sony Online Entertainment
Информация в интернете
www.theagency.station.sony.com
Дата выхода 2008 год

The Agency – своеобразный ответ авторам ***City of Heroes*** и ***City of Villains***. Детище **NCSoft** предлагало нам примерить плащ супергероя, а творение **SOE** дает возможность стать спецагентом одной из двух шпионских организаций – американской U.N.I.T.E. (бравые ребята, борющиеся за мир во всем мире) и африканской (sic!) ParaGON, которая готова предложить свои услуги тому, кто больше заплатит. С какой бы стороны баррикад ты ни встал, знай – придется проводить сотни секретных операций в самых разных уголки мира: устраивать саботажи, ликвидировать важных «шишек», добывать ценные документы… Эдакий ***No One Lives Forever*** Online – в каждой миссии полно перестрелок, головокружительных трюков, погонь на машинах, вертолетах и даже катерах! Каким образом все это удастся устроить в онлайне? Ответ прост: как и в ***Guild Wars***, в The Agency мало общих для всех игроков зон. Основное действо разворачивается в уникальных, создаваемых специально для каждого геймера (или целой группы) территориях. Звучит очень заманчиво: не пропусти развернутое превью в следующем номере.

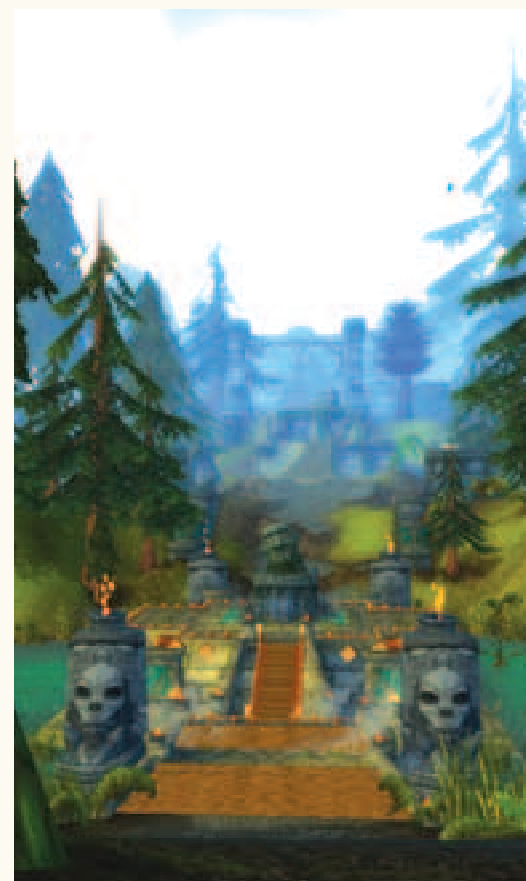
WORLD OF WARCRAFT: ZUL'AMAN UPDATE

Жанр MMORPG
Разработчик Blizzard Entertainment
Издатель Blizzard Entertainment
Информация в интернете
www.worldofwarcraft.com
Дата выхода Нет данных

Информация о грядущем апдейте для ***World of Warcraft*** интересовала фанатов MMORPG куда больше, чем анонсы других онлайновых проектов! Впрочем, оно и неудивительно – по последним сведениям, на этот сильнейший наркотик подсело уже 9 миллионов человек. Срочно в номер: на территории Ghostlands появится новая открытая зона – Zul'Aman – вотчина троллей. Верховодит там лично Zul'jin, которого мы помним еще по ***Warcraft II***. Предводитель зеленокожих ухитрился призвать четверых богов-покровителей троллей: Bear, Lynx, Dragonhawk и даже (о, ужас, трепещите!) God of Evil. Разумеется, всю эту веселую компанию надо усмирить. Тем не менее большой рейд собирать не придется. По заверениям разработчиков, хватит компактной партии из десяти героев. Помимо традиционных заданий вроде «руби и кромсай» нас заставят искать сокровища и вызволять пленников. Кстати, возня с невольниками ограничена по времени, но компенсируется ценными наградами.





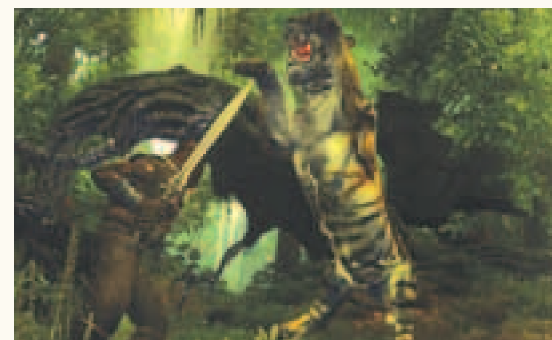


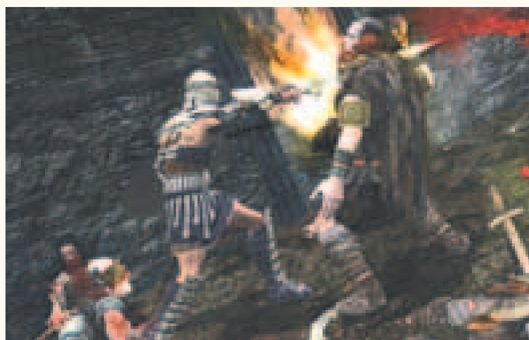
AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES

Жанр MMORPG
Разработчик Funcom
Издатель Funcom
Информация в интернете www.ageofconan.com
Дата выхода 30 октября 2007 года

Не сказать, чтобы на прошедшей **E3** норвежцы из **Funcom** показали нечто действительно новенькое. Скорее просто подтвердили ранее обещанное. ***Age of Conan*** полностью оправдывает суровый возрастной ценз «от семнадцати лет» – на презентации проекта особо запомнился момент, когда небольшую группу игроков атаковала банда варваров. Столь популярная нынче фраза «мясо» лучше всего отражает последующие события: черепушки врагов превратились в кровавое месиво под ударами молота лекаря, воин здоровенным двуручным мечом отсекал неприятелям руки и ноги, а пытавшиеся сбежать с поле брани раненые стали обедом для ручных скорпионов мага. Кстати, выяснилось, что у чародеев есть так называемые «пет-баллы» (их восемь), которые тратятся на призыв разномастных существ. Можно, например, создать восемь слабеньких тварей (очко за каждую) или сделать ставку на мощь, призвав дорогих (по четыре очка), но мощных «телохранителей».









WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Жанр MMORPG
Разработчик EA Mythic
Издатель Electronic Arts
Информация в интернете www.warhammeronline.com
Дата выхода I квартал 2008 года

А вот и главный онлайновый проект **Electronic Arts**, с помощью которого медиагигант надеется затмить сам ***World of Warcraft***. Безумству храбрых поем мы песню… Честно говоря, вряд ли у ***EA Mythic*** это получится. И дело даже не в том, что классическая вселенная «Боевого молота» (не сорокотысячника) уже не так популярна, как, скажем, семь лет назад. Проблема в самой игре. ***Warhammer Online*** производит впечатление качественной, отполированной до блеска MMORPG, но ей катастрофически не хватает уникальности. Пока авторы могут похвастаться лишь масштабными сражениями и сложными заданиями. На выставке показали захват крепости дварфов армией гоблинов. Вначале атакующие укокошили полсотни защитников замка возле его стен, затем притащили несколько галлонов пива Гиганту, который согласился разломать ворота бастиона. После этого орды гоблинов легко справились с защитой цитадели: одна за другой линии обороны пали.
Любопытно, но для «публичных квестов» необязательно специально собирать толпу народа. Достаточно оказаться в нужном месте в нужное время, чтобы сработал скрипт начала того или иного глобального задания.









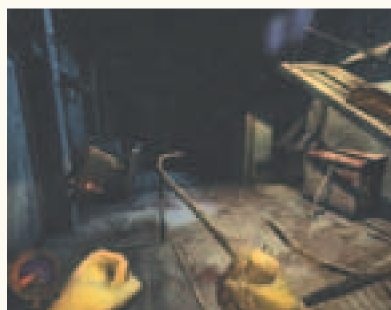


АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА (CRYOSTASIS: SLEEP OF REASON)

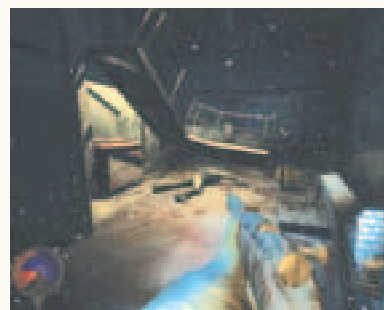
Жанр First-Person Shooter
Разработчик SOE-Seattle
Издатель Sony Online Entertainment
Информация в интернете
www.theagency.station.sony.com
Дата выхода 2008 год

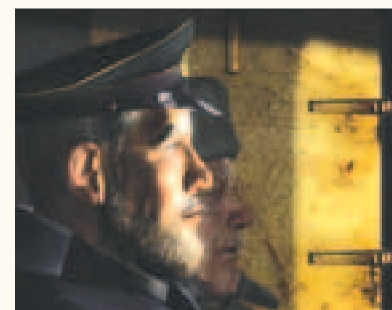


Рецепт новой игры от создателей ***«Вивисектора»***: надо просто смешать идеи двух неплохих хоррор-экшенов – ***Cold Fear*** и ***Condemned: Criminal Origins***. С первым ***«Анабиоз: Сон разума»*** роднит тема выживания главного героя на борту корабля (советского ледокола «Северный ветер»), оккупированного разномастной нечистью. Со вторым – общая концепция. Главное – вникать в перипетии очень запутанной истории, попутно отбиваясь от немногочисленных врагов, таящихся в темных закоулках. Проект, как ни крути, оригинальностью не блещет. Да и не под силу ему тягаться с передовыми шутерами. Действительно новой можно назвать лишь задумку с перемещениями во времени и пространстве, когда наш альтер-эго проживает последние минуты жизни погибших моряков. Пожуем – увидим.





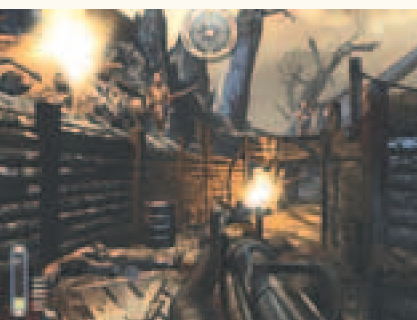




NECROVISION

Жанр First-Person Shooter
Разработчик Blizzard Entertainment
Издатель Blizzard Entertainment
Информация в интернете
www.worldofwarcraft.com
Дата выхода Нет данных

NecroVision в умах многих игроков – это просто очередной ***Painkiller***. Неудивительно, ведь его создают выходцы из **People Can Fly**. Нам предстоит пачками отправлять на тот свет адские создания. По большей части оживших мертвецов. Только оружие не фантастическое, а настоящее. Например, пулемет «Максим»...
На дворе 1916 год, Европа измучена Первой мировой войной. Главный герой – обычный солдат, осознавший в одночасье, что в окопах и траншеях встречаются враги пострашнее бойцов кайзеровской Германии. К счастью, успокаивать разбушевавшихся покойников ему помогут вампиры, у которых свои счеты с нежитью. Бред, да и только, но больше всего нас смущает устаревшая на пару лет графика.





TABULA RASA

Жанр MMORPG
Разработчик Destination Games
Издатель NCSoft
Информация в интернете www.playtr.com
Дата выхода IV квартал 2007 года

Ричард Гэрриотт (Richard Garriott), живая легенда игровой индустрии, может сильно оплошать со своим новым детищем – необычной MMORPG ***Tabula Rasa***. Да, уже сейчас игрушка выглядит красивой и динамичной, но не более того. Все заявленные уникальные особенности на поверку оказались весьма заурядными. Противники ненамного умнее табуреток, нелинейность квестов несовершенна (как правило, свыше двух вариантов не предлагают). Но больше всего разочаровали бои, ведь игру делают и для консолей. Знай себе бегай и монотонно дави на одну кнопку. Автоприцеливание все сделает за тебя...



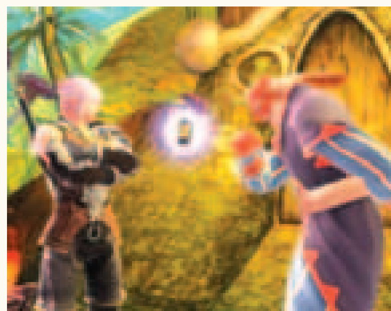


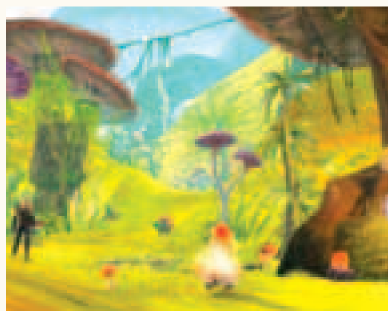
AION: TOWER OF ETERNITY

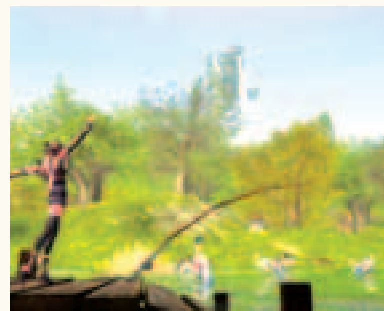
Жанр MMORPG
Разработчик NCsoft
Издатель NCsoft
Информация в интернете
www.plaync.com/us/games/aion

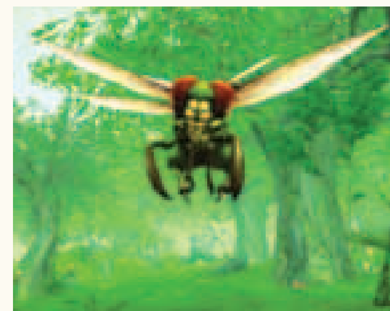
Почему новую разработку **NCsoft** мы записали в аутсайдеры? Есть же раздел про лучшие MMORPG… В том-то и дело, что ***Aion*** – не конкурент онлайновому авангарду, разместившемуся на соседних страницах. Создатели охотно демонстрируют возможности лицензированного движка CryEngine, нахваливая в общем-то неплохую графику, а попутно и дизайн своего творения. Еще они восторженно цокают языком, рассказывая историю сказочного мира, две части которого связаны меж собой Башней вечности. Однако, как только мы пытаемся узнать подробности, корейцы стараются уйти от ответа. Неспроста. Судя по всему, Aion окажется типичным PvP-рубиловом вроде ***Lineage II***.







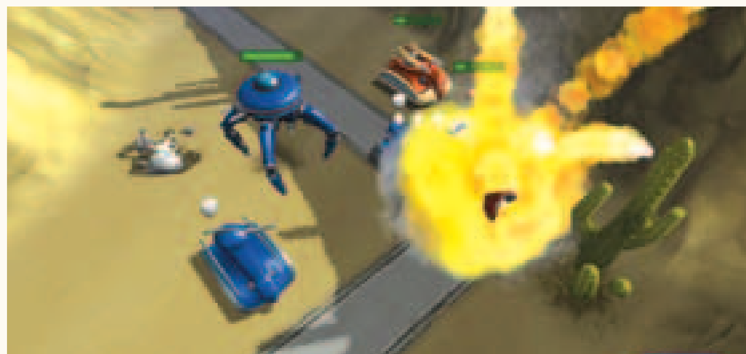




COMMANDERS: ATTACK!

Жанр Turn-Based Strategy
Разработчик SouthEnd Interactive
Издатель Sierra Online

Авторы не скрывают, что их творение – несложная походовая стратегия, которую легко не только осваивать, но и проходить. Похоже, это единственный плюс, да и то весьма сомнительный. Сторон конфликта всего две – люди и какие-то генетически измененные твари. Юнитов немного, а баланс построен по классической схеме «камень – ножницы – бумага». Ничего нового от игры ждать не стоит, да и смотрится она слишком блекло, несмотря на стилистический задел под ар деко. Непонятно, кому это «счастье» нужно в конце 2007-го. ***Massive Assault*** появился на четыре года раньше, причем выглядел куда симпатичнее и серьезнее.



THE GOLDEN COMPASS

Жанр Action/Adventure
Разработчик Shiny Entertainment
Издатель SEGA

В декабре 2007-го в кинотеатрах всего цивилизованного мира состоится премьера фильма **The Golden Compass** (российское название – «Северное сияние») – экранизации одноименного романа **Филиппа Пуллмана** (Philip Pullman). Это умилительная история про маленькую девочку Лиру, которой суждено спасти параллельный сказочный мир. Разумеется, к премьере кино приурочен выход «игры по лицензии». Проект как две капли воды похож на прошлогоднюю ***The Chronicles of Narnia***. С той лишь разницей, что главных героев не четверо, а всего двое – сама Лира и ее ручной демон, умеющий превращаться в различных животных. Бегаем, прыгаем, решаем простенькие головоломки, мутузим врагов – стандартное аркадное веселье. Зевать хочется.





FURY

Жанр MMO-Action
Разработчик Auran
Издатель Gamecock Media Group
Информация в интернете
www.unleashthefury.com
Дата выхода Ноябрь 2007

Суть ***Fury*** проста как две копейки. Вместо того чтобы резать монстров в подземельях, игроки сражаются друг с другом на огромных аренах. Бои больше напоминают экшен, нежели RPG, – скорость реакции здесь намного важнее даже характеристик экипировки. Казалось бы, звучит привлекательно, но... Мы уже успели поиграть в закрытую бету. Хорошо, зверские замедления на далеко не самой слабой машине еще можно списать на сырую версию. Но однообразный геймплей и практически отсутствующую интерактивность окружающего мира разработчики вряд ли успеют исправить до ноября.











SPACE SIEGE

Жанр Action/Role-Playing Game
Разработчик Gas Powered Games
Издатель SEGA
Информация в интернете
www.sega.com/spacesiege

На месте **Криса Тейлора** (Chris Taylor), главы **GPG**, нам было бы стыдно везти на выставку ***Space Siege*** – «духовную наследницу» ***Dungeon Siege***. Мало того что про нее нечего рассказывать (в двух словах – ***Diablo*** в космосе, убиваем пришельцев, гуляя по трюмам гигантского корабля-колонии), так еще и нечего показывать. Когда смотришь на скриншоты и ролики этого «шедевра», кажется, что ты перенесся года эдак на четыре назад – во времена, когда термины «пиксельные шейдеры», «бамп-мэппинг», HDR были понятны лишь избранным, а остальные про них и слыхом не слыхивали. Некрасиво и примитивно. От создателя ***Total Annihilation***, Dungeon Siege и ***Supreme Commander*** такого мы не ожидали.

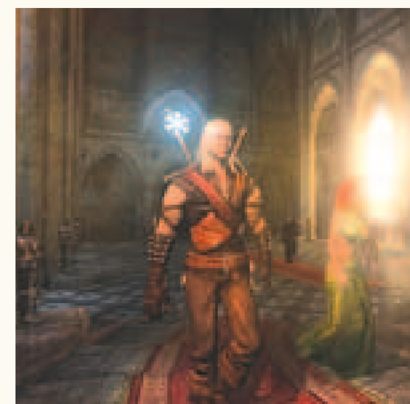


THE WITCHER

Жанр Role-Playing Game
Разработчик CD Project
Издатель Atari
Издатель в России Новый Диск
Информация в интернете www.plaync.com/us/games/aion

Не секрет, что многие очень ждут выхода ***«Ведьмака»***. Потому что любят творчество **Анджея Сапковского**, проработанные до мелочей RPG-вселенные и нелинейные истории. Тем не менее недостатков у проекта тоже хватает. Основной – графика, застрявшая на уровне где-то между ***Gothic II*** и ***Gothic 3***. Паны из **CD Project**, ну негоже в конце 2007 года шокировать нас устаревшей картинкой! Вот-вот уже появятся сверкающие, отполированные до блеска ***BioShock*** и ***Hellgate: London***, а вы предлагаете нам хоть и симпатичную (в этом сомнений нет), но уж больно невзрачную игрушку.





ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Марк Рейн, вице-президент компании Epic Games

Unreal Tournament III не будет использовать сервис **Games for Windows LIVE**, активно продвигаемый издательством **Microsoft**. Мы еще не решили, хотим ли, чтобы владельцы PC и консолей нового поколения играли вместе. Понимаете, у нас нет стопроцентной уверенности, что геймерам это действительно нужно. Но если останется немного свободного времени, мы опробуем эту возможность и посмотрим на результаты.





Крестный отец возвращается!

Еще до выпуска экшена ***The Godfather*** по мотивам культовой криминальной драмы **«Крестный отец»** представители издательства **Electronic Arts** намекнули, что намерены выпустить не одну игру, а целую серию. Дескать, лицензия дорогая, надо ее окупать, так что без сиквелов не обойтись. На недавней встрече с акционерами компании руководство EA призналось, что корпит над ***The Godfather 2***. Тот факт, что первая часть получила средние оценки от критиков и геймеров, никого не смутил. Главное – проект с лихвой окупился.



1 МИЛЛИОН

экземпляров Tomb Raider Anniversary продали за месяц после премьеры

ПИТЕР МУР ПОКИНУЛ MICROSOFT

Питер Мур (Peter Moore), один из вице-президентов **Microsoft** (отвечавший за игровое подразделение великой и могучей корпорации), неожиданно сбежал в **Electronic Arts**. Человек, занимавшийся продвижением консоли Xbox 360 и обещавший «вернуть Windows популярность как игровой платформы», возглавил известную компанию **EA Sports**. Если раньше он на все лады нахваливал ***Halo***, то теперь признается в любви к сериям ***FIFA***, ***Madden NFL*** и ***NHL***.

В конце августа Мур передал дела преемнику и уже с сентября приступит к своим обязанностям в Electronic Arts. Кстати, новая работа связана с переездом. Мур вместе с семьей вернется из Вашингтона в Калифорнию, где уже жил раньше, батрача на издательство **Sega**.

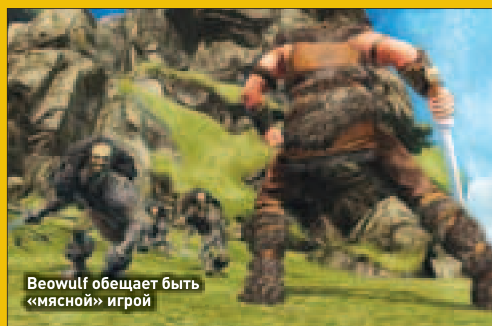
Как известно, свято место пусто не бывает. Освободившийся пост главы подразделения интерактивных развлечений в Microsoft займет **Дон Мэттрик** (Don Mattrick). Самое смешное – он пятнадцать лет верой и правдой отслужил Electronic Arts и в империи **Билла Гейтса** (Bill Gates) обосновался лишь полгода назад. Вот такую рокировку устроили Мур и Мэттрик.

За свой переход под знамена EA Питер Мур получил премию в размере полутора миллионов долларов. Еще 300 тысяч ему выдадут на переезд и обустройство в Сан-Франциско. Ну а годовая зарплата составит порядка миллиона вечнозеленых. Неплохо, неплохо…



Теперь Мур – сотрудник EA

UBISOFT СТАВИТ НА AVATAR И FAR CRY 2



Beowulf обещает быть «мясной» игрой



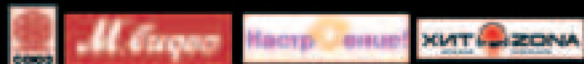
Благодаря хакерам о Far Cry 2 мы узнали еще в прошлом году

Руководство французского издательства **Ubisoft** просило передать: дела идут очень хорошо, всем огромное спасибо. Компания даже увеличила свой прогноз по доходам на 2007 год до 825 миллионов евро. И, дабы не казаться самонадеянной, анонсировала ряд хитовых проектов. Прежде всего Ubisoft делает ставку на ***Beowulf***, мифологический экшен по мотивам фильма **Роберта Земекиса** (Robert Zemekis), режиссера **«Назад в будущее»** и **«Форреста Гампа»**. Проект выйдет в ноябре.

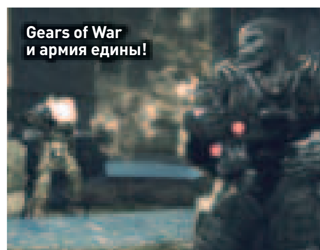
Во-вторых, Ubisoft получила права на создание фантастической игры ***Avatar***. В ее основе лежит одноименная картина **Джеймса Кэмерона** (James Cameron). Режиссер **«Титаника»** и **«Терминатора»** просил разработчиков придумать оригинальный экшен и предоставил им полную творческую свободу. Два произведения о непростых взаимоотношениях людей и инопланетян появятся одновременно в мае 2009 года.

Ну и, конечно, не стоит забывать, что будущей весной увидит свет шутер ***Far Cry 2***, действие которого, по слухам, развернется в Африке.

С такими играми в запасе Ubisoft может не переживать за свое будущее.


М.Видео
Настроение!
ХИТ ZONA




Gears of War и армия едины!

В то время как в России парней зазывают в армию, приглашая на дни открытых дверей в военкоматах, в США проводят… игровые чемпионаты. В турнирах серии **Army Gaming Championship** могут участвовать юноши старше 17 лет. Есть только одно «но» – они должны согласиться на собеседование по поводу возможной службы в армии. Вербовщики описывают все прелести жизни контрактника, а потом парни отправляются резаться в многопользовательские игры: ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***, ***Call of Duty 3***, ***Gears of War*** и ***America's Army***. За победу вручают крупные денежные призы и кучу армейских рекламных буклетов.

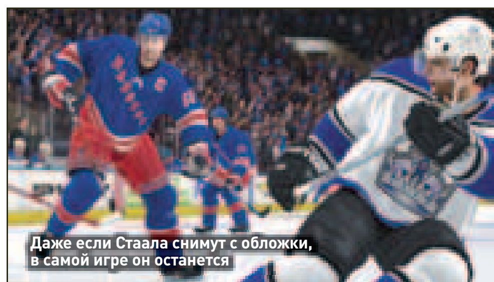


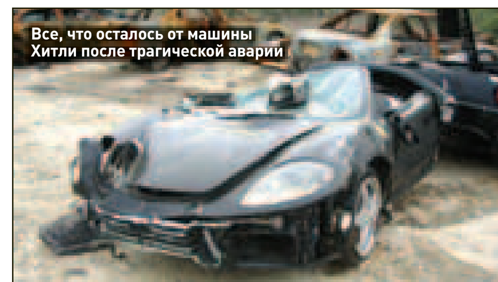

Серию Neverwinter Nights продолжат

Французское издательство **Infogrames** продлило договор с компанией **Hasbro** на право использовать культовые RPG-правила **Dungeons & Dragons**. Причем срок достаточно внушительный – вплоть до 2018 года. Это означает, что Infogrames может со спокойной совестью разрабатывать ***Neverwinter Nights 3*** и ***Baldur's Gate 3***. Компания заполучила еще девять настольных игр, включая малоизвестные у нас **Scrabble**, **Risk**, **Game of Life**, **Clue**, **Yahtzee**, **Battleship**, **Boggle** и **Simon**, так и всем знакомую **«Монополию»**. Сделка обошлась французам в 19.5 миллиона долларов.

ХОДЯТ СЛУХИ

NHL 08 МЕНЯЕТ ОБЛОЖКУ?


Даже если Стаала снимут с обложки, в самой игре он останется


Все, что осталось от машины Хитли после трагической аварии

Мы уже сообщали: центрфорвард хоккейного клуба Carolina Hurricanes **Эрик Стаал** (Eric Staal) будет красоваться на обложке симулятора ***NHL 08***. Однако, возможно, молодого хоккеиста не удостоят подобной чести. Причина – пьяный дебош, в котором оказался замешан Эрик. Недавно в одном из отелей Миннесоты случился мальчишник. Как водится, все напились, врубили музыку погромче и отрывались по полной. На жалобы других постояльцев приехала полиция. Компанию выдворили из отеля, но ребята не успокоились и стали выкрикивать гадости в адрес прохожих. Тогда полиция вернулась и арестовала четырнадцать человек, в том числе Эрика Стаала и его младшего брата Джордана (кстати, тоже звезду НХЛ). Сейчас издательство **Electronic Arts** проводит собственное расследование, чтобы выяснить, что же случилось в Миннесоте и насколько сильно виноват Эрик. Впрочем, как сообщил представитель компании, Стаала скорее всего оставят на обложке.
Electronic Arts уже не в первый раз приходится серьезно раздумывать над дизайном обложки NHL из-за «неспортивного поведения» хоккеистов. Так, **Дэни Хитли** (Dany Heatley), чье лицо должно было украсить коробку с ***NHL 04***, потерял контракт из-за автокатастрофы. Хитли несся на огромной скорости и не справился с управлением. В аварии погиб пассажир – хоккеист команды Atlanta Thrashers.

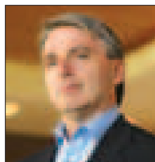
ЕА ПРИШЛА В РОССИЮ


Need for Speed ProStreet мчится в Россию


Серия FIFA отныне говорит по-русски

Компания **Electronic Arts** открыла российское представительство. ЕА первым из игровых издательств обзавелась офисом в Москве. Если у «электроников» хорошо пойдут дела, стоит ждать новых гостей: **Activision**, **THQ** и др. Давно пора, ведь, по оценкам специалистов, обороты российского рынка электронных развлечений уже превысили 250, а то и 300 миллионов долларов. Московский офис ЕА сосредоточит свои усилия на «предоставлении российским пользователям более широкого спектра локализованных игр, налаживании связей с игровым сообществом, а также более тесном сотрудничестве с розничными сетями». Примерно 30% продаж игр «электроников» теперь идет через саму компанию, остальное – через отечественного дистрибьютора **«Софт Клаб»**. Активнее начнут переводить хитовые серии: новые части ***The Sims***, ***Need for Speed*** и ***FIFA*** теперь всегда будут на русском. Причем это заявление касается и консольных версий. Также запущена горячая телефонная линия для геймеров – чтобы ты мог оперативно выяснить, почему у тебя глючит ***Battlefield 2142***, и получить совет.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Джон Ричитьелло, исполнительный директор Electronic Arts

Надо признать, наши игры и игры других крупных компаний до смерти наскучили многим людям. В них становится все сложнее и сложнее играть. К тому же издательства занимаются массовым выпуском мало чем отличающихся клонов. На рынке полным-полно проектов, которые похожи на прошлогодние, а те, в свою очередь, слишком походят на позапрошлогодние хиты. Пора перестать делать одни сиквелы…





C&C3 ждет первый адд-он?

Когда мы уже сдавали номер журнала в печать, на официальном сайте стратегии ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars*** появилось следующее объявление: «7 августа Command & Conquer ждет революция». Времени выяснить, о чем конкретно идет речь, не оставалось, однако, согласись, догадаться несложно. Похоже, в скором времени феноменально популярная RTS обзаведется первым дополнением. По слухам, оно получит название ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars – Revolution***. Подробности – в следующем месяце.

13

лет – средний игровой стаж американского геймера (по данным ESA)

СПЕКТОР ПРОДАЛСЯ DISNEY



Спектор перестал быть «независимым разработчиком»

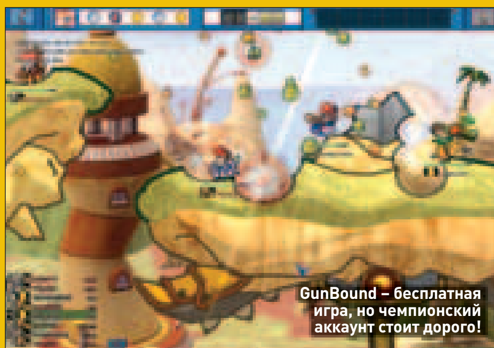
Невероятные вещи творятся в этом мире! Кто бы еще год назад мог предположить, что **Уоррен Спектор** (Warren Spector), человек, приложивший руку к мрачным сериям ***Thief*** и ***Deus Ex***, станет работать на корпорацию **Disney**? Тем не менее именно так все и случилось.

Два с половиной года назад Спектор открыл в Техасе собственную компанию – **Junction Point Studios**. Она выполняла мелкую работу для разных подрядчиков и подспудно готовила масштабный дебютный проект. Недавно Спектор вместе с гонконгским режиссером **Джоном By** (John Woo) анонсировал приключенческий экшен ***Ninja Gold***. А сразу же по завершении выставки **E3 2007** компания Disney купила Junction Point. Сумма сделки держится в тайне. Но, поскольку Уоррен светится от счастья, она явно была не маленькой.

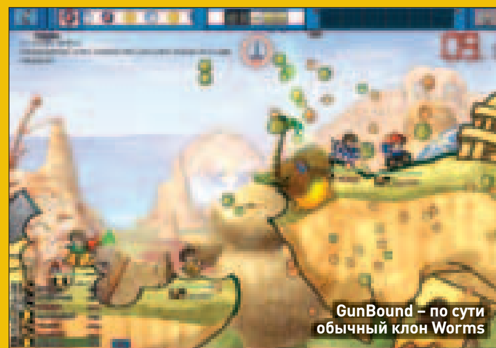
Теперь Спектор и его сотрудники начнут работать как над оригинальными проектами, так и над играми по мотивам диснеевских мультиков. Конкретных названий и деталей пока нет. Уоррен уверяет, что всю свою жизнь был поклонником «Бэмби» и «Русалочки», и успокаивает геймеров обещанием делать только качественные игры. «Моя мама, узнав, что я работаю на Disney, сказала: "Наконец-то!", – смеется Спектор. – А сестра прокомментировала: "Ну вот и сбылись мечты твоего детства"».



ЛУЧШЕ СМЕРТЬ, ЧЕМ ПОТЕРЯ АККАУНТА



GunBound – бесплатная игра, но чемпионский аккаунт стоит дорого!



GunBound – по сути обычный клон Worms

Если ты достиг успеха в онлайновых играх, будь начеку. Иначе может случиться примерно такая же история, что произошла недавно в Сан-Паулу. В Бразилии необычайно популярна корейская многопользовательская игра ***GunBound***, напоминающая известную многим ***Worms***. Группа злоумышленников, именующая себя La Firma, зарабатывала себе на хлеб с маслом тем, что воровала персонажей. Получив доступ к учетной записи, мошенники продавали героя на черном рынке – суммы доходили до 2 тысяч долларов. Однажды La Firma позарилась на достояние лучшего игрока в GunBound. Преступники мечтали продать его аккаунт за 8 тысяч долларов. С геймером познакомилась в чате подружка одного из мошенников и пригласила его на свидание. Однако вместо нее на встречу пришел некий **Игорь да Сильва Карвальо** (Igor da Silva Carvalho). Он пять часов выбивал из несчастного парня пароль. Даже пистолет достал. Однако и перед угрозой смерти чемпион не проронил ни слова. В конце концов Игорю пришлось уйти несолоно хлебавши. А спустя пару часов его и всех членов La Firma арестовала полиция…

Акелла



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

СТРАТЕГИЯ

«Обитаемый Остров: Послесловие» - пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию книжного шедевра отечественных фантастов. Главный Гипноизлучатель разрушен, и Страна Отцов потерпела поражение в войне. Но кажущееся бесспорным всеобщее благо оборачивается новым несчастьем. Ослабленную Страну Отцов атакуют Хонти, вслед за которыми свои силы бросают в бой Островная Империя и Варвары. Игрок волен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противники различаются предпочтениями в юнитах и подходами к ведению боевых действий. Огромные трёхмерные карты устилает туман войны, скрывающий разнообразные пейзажи с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.

- Редкий по качеству представитель «интеллектуального» жанра TBS в неповторимой вселенной Стругацких;
- Режим Кинокамеры в замедленном показе воспроизводит драматичные моменты боя с самых зрелищных ракурсов;
- 4 уникальные расы;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификации...);
- Ветвистое древо технологий и мощная система апгрейда юнитов.

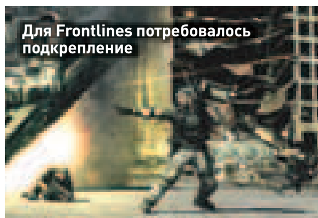
WARGAMING.NET





ХИТ ZONA




Для Frontlines потребовалось подкрепление

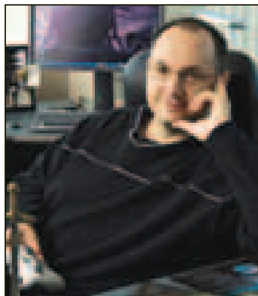
Сотрудники молодой компании **Kaos Studios** сейчас днюют и ночуют в офисе, работая над своим дебютом – ***Frontlines: Fuel of War***. Сделать все в срок они не успели, и недавно выпуск многопользовательского шутера перенесли с конца этого года на январь 2008-го. Однако владелец Kaos Studios – издательство **THQ** – посчитало, что разработчикам нужна дополнительная помощь, и попросило **Demiurge Studios** подсобить. Эта компания должна оптимизировать движок Unreal Engine 3 для нужд проекта. Помощники отладят сетевой код и сделают более реалистичным поведение транспортных средств.

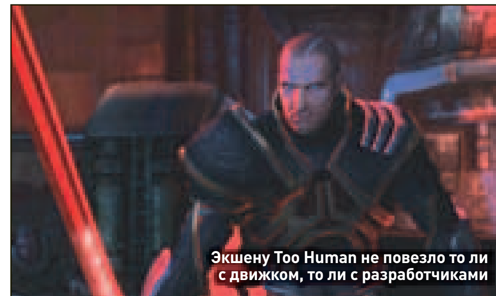

Warhound задержали в пути

Несколько хороших игр не успевают к нам в объявленные ранее сроки. Так, экшен ***Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction*** должен был попасть в магазины в октябре – ноябре. Согласно новым данным, встреча с господином Сэмом Фишером произойдет лишь в марте будущего года.
На 2008 год также передвинули релиз шутера ***Warhound***, разрабатываемого польской студией **Techland** (***Call of Juarez***). Небольшая задержка и у их земляков из **CD Projekt**. На сайте компании появилась новая дата выхода ролевого экшена ***The Witcher***. Вместо указанного ранее сентября теперь значится октябрь. Мы надеемся, что все эти задержки пойдут на пользу и помогут данным играм занять верхние строчки хит-парадов.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

EPIC GAMES ВЫЗЫВАЮТ В СУД


Денис Дьяк обвинил Epic в нечестной игре


Экшену Too Human не повезло то ли с движком, то ли с разработчиками

Студия **Silicon Knights** подала в суд на **Epic Games**, создателя шутера ***Gears of War*** и движка Unreal Engine 3. Истец, занятый сейчас разработкой консольного экшена ***Too Human***, обвиняет «эпиков» в недобросовестности и нечестной конкуренции.
Silicon Knights одной из первых лицензировала Unreal Engine 3. Однако исходники она получила лишь в конце прошлого года. Тут выяснилось, что «мотор» далек от совершенства и его реальные возможности ниже обещанных. Epic Games существенно улучшила движок в ходе разработки Gears of War, но делиться последними обновлениями не пожелала (дескать, это незначительные специфические апдейты). Сейчас сотрудники Silicon Knights в полной растерянности и даже собираются писать новое ядро. Причем игроделы утверждают, что аналогичные «нереальные» проблемы возникли не только у них, но и у многих других компаний. «Вместо того чтобы улучшать Unreal Engine 3, Epic Games потратила деньги, полученные от продажи лицензий, на создание собственного проекта – Gears of War», – уверяет президент Silicon Knights **Денис Дьяк** (Denis Dyack).
«Эпики» в свою очередь назвали обвинения полной чепухой, но по совету адвокатов не стали вдаваться в детали, пообещав приберечь жареные подробности для суда. Мы следим за развитием событий.

3D REALMS ПРИГРОЗИЛИ САНКЦИЯМИ


Дюк разберется с обидчиками 3D Realms


ESRB запретила рекламу Dark Sector

Американский совет **ESRB**, присваивающий рейтинги играм, теперь напоминает советский комитет по цензуре. Сначала организация фактически запретила выпуск ***Manhunt 2***, поставив ей клеймо «Только для взрослых». Затем потребовала удалить из интернета рекламный ролик экшена ***Dark Sector***, посчитав его излишне жестоким. Ну а на днях совет ESRB нашел себе новую жертву – студию **3D Realms**, занятую сейчас шутером ***Duke Nukem Forever***. Комиссии не понравилось содержание сайта разработчика. Дескать, на нем продается ряд старых игр компании, а требования ESRB к информации о проектах не соблюдены. Например, не написано о крови и обнаженке. Совет потребовал немедленно исправить огрехи, иначе он временно перестанет присваивать рейтинги играм 3D Realms и их не выставят ни в одном магазине США. Глава 3D Realms **Скотт Миллер** (Scott Miller) назвал действия ESRB «коварным ударом, которого впору ожидать от школьного задиры, но никак уж не от партнера по индустрии». Компания проигнорировала претензии совета. Подождем, что будет дальше.

На смену старой Легенде приходит новая!

Там, где реальность и вымысел вступили в неравную схватку,из глубин Карибского моря восстают зловещие призраки, оживают кровавые легенды ацтеков.

Вас ожидают:

- Город потерянных кораблей, чьи несметные сокровища сторожат призраки проклятых моряков
- Легендарный Теночтитлан, Золотой город, где улицы омыты кровью человеческих жертвоприношений
- Капитан N, достойный представитель племени работников ножа и топора, и его бурные похождения
- Коварство и хитрость опытных морских волков, ваших противников
- Новые люди и новые истории. Жар карибских страстей на загорелых лицах
- Уникальные стили фехтования: топор против сабли!

Корсары

Город Потерянных Кораблей

из серии «Возвращение Легенды»

РЕКЛАМА




Seaward.Ru

www.akella.com



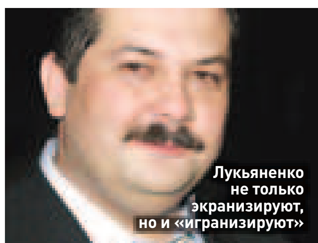
ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Криштиану Роналду, футболист клуба Manchester United

Когда я узнал, что попаду на обложку футбольного симулятора ***Pro Evolution Soccer 2008***, то очень обрадовался. У PES – отличная репутация среди футболистов. По моему мнению, ни одна другая игра, кроме PES 2008, не способна передать все тонкости и изящество футбола. Каждый элемент этого симулятора точно выверен. К тому же в Pro Evolution Soccer 2008 просто весело играть. Мой выбор!





Лукьяненко не только экранизируют, но и «игранизируют»

Похоже, **Сергей Лукьяненко** – любимый автор российских разработчиков, и они охотно берутся переносить его произведения на экраны наших мониторов. Так, недавно издательство **«Акелла»** купило у известного писателя-фантаста эксклюзивные права на игровую адаптацию книг из его дилогии «Звезды – холодные игрушки» и «Звездная тень». Даты релиза и детали будущих шедевров не сообщаются. Впрочем, исходя из содержания вышеназванных романов, нам придется бороться против тоталитаризма в космосе.

28

лет – средний возраст австралийского геймера (по данным ассоциации IEAA)

СЭМ И МАКС СНОВА В СТРОЮ



Первый скриншот из второго сезона



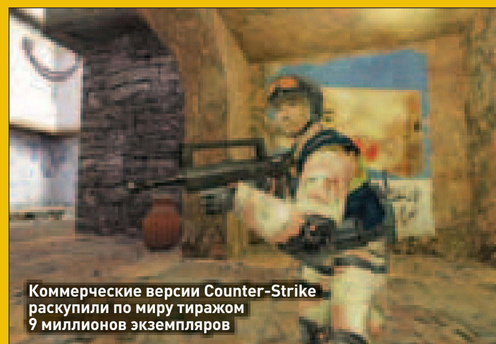
Telltale не намерена менять движок игры

Когда студия **Telltale Games** анонсировала новые приключения детективов-любителей Сэма и Макса, многие предполагали, что игровой сериал из шести небольших эпизодов даже не окупится. Не секрет, что адвенчуры в наше время не популярны. Однако Telltale Games удалось сделать невозможное – разработчики вернули псу и безумному кролику былую славу. Точные цифры продаж пока не разглашаются. Тем не менее исполнительный директор студии **Дэн Коннорс** (Dan Connors) назвал ***Sam & Max*** «огромным успехом».
Неудивительно, что Telltale Games уже объявила о подготовке второго сезона Sam & Max. Его также планируют распространять короткими эпизодами через интернет. «Трансляция» начнется этой осенью, а завершится будущей весной. Как и раньше, новые части будут появляться ежемесячно. Права на премьеру принадлежат партнеру студии – компании **GameTap**, однако уже через день после официального релиза очередная глава появится и на сайте Telltale Games. «Общая структура игры и геймплей не изменятся, но на этот раз мы расскажем еще более сумасшедшие истории, – сообщил «главный по дизайну» **Дэйв Гроссман** (Dave Grossman). – Стоит ожидать изменения и улучшения – мы воплотим в жизнь многие просьбы фанатов».

ВСТРЕЧАЙТЕ COUNTER-STRIKE ONLINE



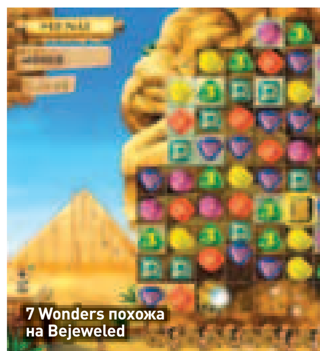
Company of Heroes штурмует онлайновый рынок Китая



Коммерческие версии Counter-Strike раскупили по миру тиражом 9 миллионов экземпляров

Американское издательство **THQ** анонсировало ***Company of Heroes Online*** – онлайновую многопользовательскую игру, которую выпустят только в 2008 году эксклюзивно на территории Китая. Эта MMO, по сути, станет сильно измененной версией нашумевшей стратегии, предназначенной исключительно для сетевых баталий. Геймеры смогут вместе сражаться в кооперативных миссиях, а также участвовать в PvP-схватках. Издателем и партнером по разработке проекта выступит китайская компания **Shanda Interactive**. Выйдет ли Company of Heroes Online на Западе – пока неизвестно.

В свою очередь **Valve Software** и корейская **Nexon** объявили о разработке... ***Counter-Strike Online***! Игра появится через годик в Южной Корее, Китае, Японии и на Тайване. Ее созданием занята Nexon, которая уже лицензировала движок Source у родоначальников серии ***Half-Life***. Не думаем, что Counter-Strike Online будет сильно отличаться от всеми любимой бесплатной «***Контры***», однако взглянуть на игру хотелось бы.
К счастью, Valve Software намекнула, что подумывает о возможности релиза CSO на Западе. Фанаты будут в восторге.


7 Wonders похожа на Bejeweled

Компания **MumboJumbo**, разработчик и издатель казуальных игр, купила российскую студию **Hot Lava**. Последняя известна своей простенькой, но очень популярной игрой ***7 Wonders***. MumboJumbo планирует перенести казуальный хит на карманные консоли, а также выпустить несколько сиквелов на PC. Условия сделки не разглашаются, но все-таки приятно, что Запад интересуется талантливыми отечественными разработчиками. Надо отметить, что это не первая покупка MumboJumbo в 2007 году. В январе компания приобрела техасскую студию **Ritual Entertainment**, известную по экшен-серии ***SiN***.

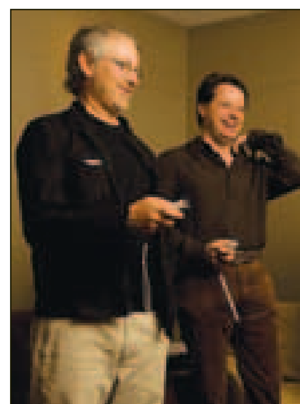

Человек-паук выручил Activision

Семнадцать лет подряд **Electronic Arts** удерживала титул крупнейшего в мире независимого издателя. Однако в этом году компания впервые уступила почетное звание вечному «издательству №2» – **Activision**. За последние шесть месяцев «электроники» заработали в Америке на 35 миллионов долларов меньше своего конкурента. Впрочем, думаем, по результатам года EA вернет себе корону.
Что же касается Activision, то своим успехом она обязана отличными продажами ***Spider-Man 3*** (тираж – 4 миллиона экземпляров), ***Shrek The Third*** (2 миллиона), а также ***Guitar Hero II*** и ***Transformers: The Game*** (1 миллион – каждая).

Ходят слухи

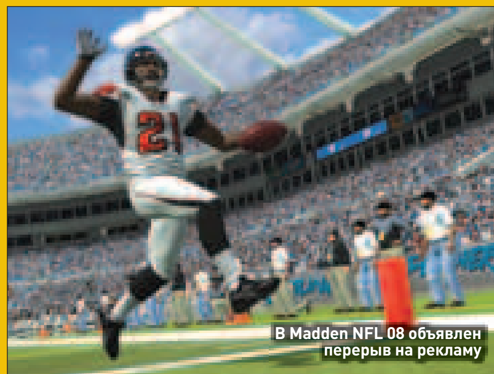
СПИЛБЕРГ НА ЭМОЦИЯХ


Былой игровой опыт Спилберга – The Dig – оказался неудачей


Спилберг играет за команду EA

В прошлом году стало известно о партнерстве именитого кинорежиссера **Стивена Спилберга** (Steven Spielberg) и издательства **Electronic Arts**. Постановщик **«Челюстей»** и **«Индианы Джонс»** пообещал придумать сюжеты и посодействовать в разработке трех игр. Попутно он сообщил, что проекты предназначены для консолей нового поколения. Но, как выяснилось, по крайней мере один из них появится на PC. Игра носит кодовое имя ***LMNO*** и относится к жанру приключенческих экшенов. Спилберг намерен рассказать историю поистине эпических масштабов. Впрочем, главной особенностью грядущего шедевра станет небывалый по реализму накал страстей. Нам придется управлять персонажем-мужчиной, которого повсюду сопровождает некая дама, причем без девушки никак не разгадать происходящие вокруг события. Поговаривают, что мадмуазель будет адекватно реагировать на все действия героя: плакать, пугаться, прятаться, смеяться. В общем, вести себя как живой человек.
К сожалению, Спилберг скуп на детали и на вопросы отвечает банальными отговорками: «Я сам геймер, поэтому для меня крайне важно сделать классную игру. Спасибо ребятам из лос-анджелесской студии Electronic Arts за помощь».
Кстати, второй проект режиссера – это казуальный паззл, где придется собирать фигуры из блоков. Его на PC не будет. И слава богу.

ЛАРА ЛЮБИТ РЕКЛАМУ


В Madden NFL 08 объявлен перерыв на рекламу


Виртуальный Тайгер Вудс рекламирует то, что велит Massive, Inc.

Будь готов к тому, что рекламы в играх с каждым годом будет все больше и больше. К примеру, на днях **Electronic Arts** подписала договор с компанией **Massive, Inc.**, специализирующейся на виртуальных промокампаниях. Объявления, динамично обновляемые через интернет, появятся в пяти хитах EA: ***Madden NFL 08***, ***Tiger Woods PGA Tour 08***, ***NHL 08***, ***NASCAR 08*** и ***Skate***. Massive, Inc. сообщит заказчикам о мгновениях, которые геймер потратит на просмотр рекламы, и потребует у них деньги за каждые… десять секунд! Вот такие предприимчивые энтузиасты сидят в Америке.
Кстати, один из главных конкурентов Massive, Inc. компания **Double Fusion** недавно провела исследование, насколько эффективна реклама в виртуальном пространстве. Оказалось, восемьдесят один процент геймеров во время игры хотя бы раз в минуту смотрят на щиты и постеры с коммерческими предложениями. Издательство **Eidos Interactive**, которое регулярно выпускает эпизоды об очередных приключениях Лары Крофт, настолько вдохновилось результатами исследования, что немедленно заключило соглашение с Double Fusion. Последняя намерена продавать рекламу в десяти будущих играх Eidos.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Крис Тейлор, глава студии Gas Powered Games

Мы начали разработку ролевого экшена ***Space Siege***, потому что у нас много опыта в этом жанре. Причем сейчас полно сказочных action/RPG, поэтому мы перенесли действие игры в далекое будущее. В Space Siege вас ждет очень сильный сюжет. Нам надоело, что в обычных ролевых экшенах перипетии истории, в которую оказался замешан герой, раскрываются в основном в городах, когда он беседует с торговцами.





Пожелаем удачи South Park!

В октябре 2006 года по телевидению показали эпизод мультсериала **South Park**, посвященный онлайновой чуме ***World of Warcraft***. Он назывался «Занимайтесь любовью, а не Warcraft», причем там жестко потешались на зависимостью от игр. Представь себе, именно его кинокритики номинировали на престижную премию «Эмми» (телевизионный аналог «Оскара»). Вместе с **«Южным парком»** за награду борются Губка Боб и семейка Симпсонов. Но мы надеемся, что победит South Park. Церемония награждения состоится 16 сентября.

52

страницы занимает судебный иск Silicon Knights против Epic Games

UBISOFT ЛЮБИТ СЕРИАЛЫ



Скриншоты Lost пока не впечатляют



Герои сериала «Герои»

Недавно руководство французского издательства **Ubisoft** сообщило о намерении выпускать больше игр по мотивам популярных фильмов и телесериалов. Похоже, это обещание – не пустой звук. Наконец-то стали известны дата выхода и первые детали приключенческого экшена ***Lost: The Video Game***. Игра по мотивам популярнейшего сериала **«Остаться в живых»** появится на прилавках магазинов в первом квартале 2008 года. Нам предстоит взглянуть на события глазами одного из выживших пассажиров рейса 815. Причем, скорее всего, это будет новый герой (один из тех, кто в сериале остался в массовке). Однако мы получим шанс пообщаться со всеми главными персонажами сериала и даже пройти с ними бок о бок через огонь и воду. Чем придется заняться? Исследованием загадочного острова, решением головоломок, борьбой с врагами и собственным нелегким прошлым. Разработчики намекают, что главное достижение в игре – спасение с проклятого острова.

На этом толстосумы не остановились. Ubisoft приобрела права на создание игр по мотивам другой популярной мыльной оперы – **«Герои»**. Первым проектом станет экшен от третьего лица. Разработчики обещают, что поиграть дадут почти за всех персонажей хитового сериала **NBC**. ***Heroes: The Game*** появится на PC и консолях нового поколения. Дата релиза пока держится в секрете.

ИНДИАНА ДЖОНС В СТИЛЕ LEGO



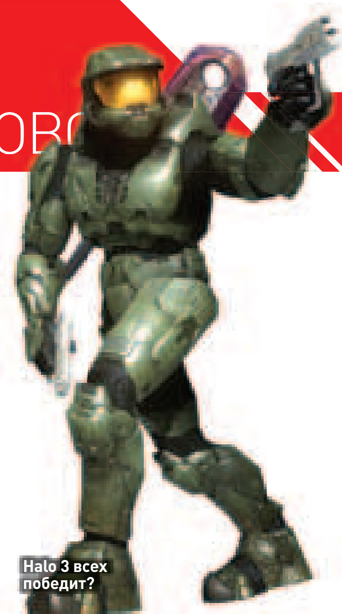
Господи, какой кошмар!



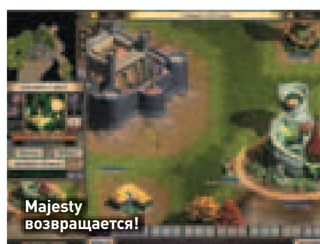
LEGO-игромания началась с LEGO Star Wars

Похоже, **LEGO Group** пришла в индустрию электронных развлечений всерьез и надолго. После необычайного успеха двух частей ***LEGO Star Wars*** компания один за другим анонсировала любопытные проекты. Нынешней весной она представила публике аркаду ***LEGO Batman*** и онлайновый многопользовательский проект ***LEGO Universe***. Очередное громкое объявление сделали в Сан-Диего на ежегодной конференции поклонников комиксов – **Comic-Con**. Компания **LucasArts** с большой помпой познакомила нас с ***LEGO Indiana Jones: The Video Game***. При помощи разноцветных пластмассовых деталей воссоздадут события, показанные в культовой трилогии **Стивена Спилберга** (Steven Spielberg) об отважном археологе: **«В поисках утраченного ковчега»**, **«Индиана Джонс и Храм судьбы»** и **«Индиана Джонс и последний крестовый поход»**. Простой увлекательный геймплей и оригинальный юмор – в ассортименте.

LEGO Indiana Jones разрабатывает студия **Traveller's Tales** (авторы LEGO Star Wars), она попадет на витрины магазинов будущим летом. А в январе в продажу поступят наборы конструктора, посвященного приключениям доктора Джонса.

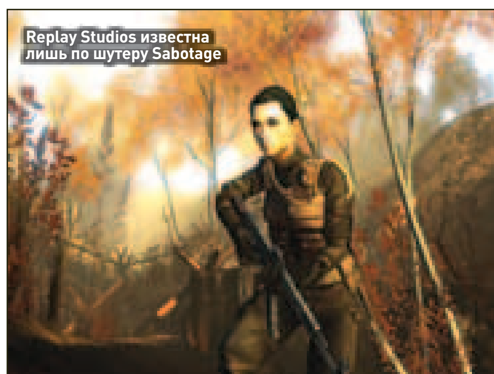

Halo 3 всех победит?

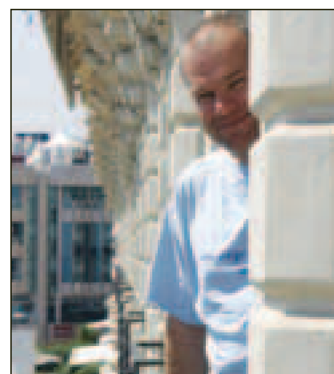
Компания **IGN Entertainment** опубликовала экспертный прогноз касательно самых прибыльных игр 2007 года. Согласно оценкам аналитиков, хитом номер один в Америке станет консольный шутер ***Halo 3***. Второе и третье призовые места поделят ***Madden NFL 08*** (а вот в России ему точно ничего не светит) и ***Grand Theft Auto IV***. Доход от вышеназванных проектов составит порядка трети годовых продаж игровой индустрии США. Оставшиеся семьдесят процентов в той или иной степени поделят ***Assassin's Creed***, ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, ***BioShock***, ***Half-Life 2: Episode Two*** и еще несколько консольных блокбастеров.


Majesty возвращается!

Шведская компания **Paradox Interactive** заработала себе имя на умных стратегиях (таких как ***Europa Universalis*** и ***Hearts of Iron***). В последнее время издательство стремительно расширяется и увеличивает число проектов. Недавно оно купило права на уникальную RTS ***Majesty***. Этот симулятор сказочного королевства сотворила студия **Cyberlore** в 2000 году. Разработчики пытались сделать продолжение (***Majesty Legends***), но забросили идею из-за нехватки денег. Впрочем, Paradox Interactive не намерена ограничиться одним сиквелом, а хочет выпустить целую серию хитов по мотивам Majesty.

БОЛЛ ВЫПУСКАЕТ КРЫС


Replay Studios известна лишь по шутеру Sabotage


Уве прячется от геймеров

Следуя доброй традиции «Ни номера без Уве», рассказываем о новой затее одиозного немецкого кинорежиссера. Как ты, наверное, заметил, в последнее время **Уве Боллу** (Uwe Boll) перестали продавать права на экранизацию игр. Наученные горьким опытом разработчики предпочитают ждать других предложений, но не отдавать свои хиты ему на растерзание. Однако немец не расстроился. Раз ему не продают права, он решил делать игры сам.

В начале года Болл снял военную драму **«Туннельные крысы»**, действие которой разворачивается во Вьетнаме в 1967 году. Фильм выйдет в прокат в начале 2008-го. Уве решил также профинансировать создание игры по мотивам этого произведения. Разработчиком согласилась стать германская **Replay Studios**, запомнившаяся по шутеру о событиях Второй мировой войны – ***Sabotage***. Авторы намерены рассказать историю побега американского солдата из лагеря военнопленных. Поскольку фильм Болла мрачный и кровавый, таким же будет и шутер ***Tunnel Rats***. Игра появится в продаже в начале будущего года, одновременно с премьерой «Туннельных крыс». Когда дело дойдет до релиза картины на DVD, Уве намерен поместить на тот же диск и одноименную стрелялку. Он также дал понять, что Tunnel Rats не последняя его игра. Болл желает найти разработчиков и для других своих киноавантюр.

ДОЛОЙ ФАШИСТОВ И ГОБЛИНОВ!


Ливингстоун против наци!


Профессионалы оценили LEGO Star Wars II по достоинству

В Великобритании прошла **Конференция разработчиков игр**. Один из семинаров профессионалы посвятили обсуждению любопытной темы: что их больше всего раздражает в играх? Первым на сцену поднялся **Ян Ливингстоун** (Ian Livingstone) из **Eidos Interactive** и проклял… фашистов. Мол, сил больше нет видеть их, опротивели. Он посоветовал подумать о новых врагах, но только не об «инопланетянах-нацистах». Позже разработчики осудили бессмысленное собирательство всевозможных кристаллов и сфер, миссии-эскорты, где герою нужно защищать слабого персонажа, судоку, длинные ролики, которые нельзя пропустить, клоны казуальной аркады ***Diner Dash*** и, наконец, гоблинов.

Чуть позже на конференции вручали премию за достижения в индустрии – **Develop Industry Excellence Awards**. Престижная награда дважды досталась студии **Traveller's Tales** (лучшая независимая студия и лучшее использование лицензии ***LEGO Star Wars II***). Французская **Eden Studios** и ее ***Test Drive Unlimited*** были отмечены в номинации «Лучшее использование сетевых ресурсов», а Гран-при достался **Sony Computer Entertainment**.

ТЕКСТ: ВИКТОР "PROZED" БАРДОВСКИЙ


Remind по праву входит в число сильнейших корейских игроков за ночных эльфов

ПОПОЛНЕНИЕ В SK GAMING

После того как **Schroet Kommando** распрощалась с россиянином **Deadman**'ом, команде срочно потребовались новые силы в дисциплине ***Warcraft III: The Frozen Throne*** (ведь Deadman был одним из самых опытных стратегов в ее составе). И вот на место нашего соотечественника пришли сразу двое игроков, причем настоящие корейские профессионалы. **Lyn** и **Remind** после окончания контрактов с командой **World Elite** (чемпионы прошлого сезона престижной лиги WC3L) решили перебраться в российский коллектив.

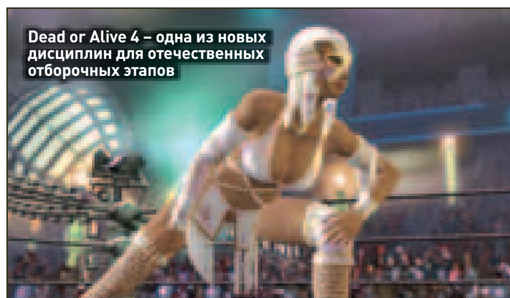

От былого чемпионского состава Virtus.pro не осталось и следа

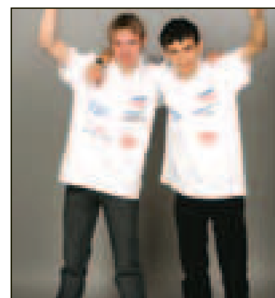
ГДЕ-ТО УБЫЛО, А ГДЕ-ТО ПРИБЫЛО

В последнее время **Virtus.pro** покидают старые игроки, стоявшие у истоков известнейшего московского клана. И этот печальный факт, естественно, сказывается на результатах. Но куда же уходят бывшие «виртусы»? Естественно, к главным конкурентам – в команду **forZe**. Первым перебежчиком стал **Борис "Snoop" Подвальщиков**, а теперь в ряды «форзов» попал и **Иван "F_1N" Кочугов**. Возможно, скоро трон «виртусов» пошатнется, а на место бывших лидеров придут новые таланты. Но пока что предрекать закат рановато. Кто знает, вдруг Virtus.pro тоже кого-то переманит?

WCG ШАГАЕТ ПО СТРАНЕ

Компания **Samsung Electronics** анонсировала седьмой по счету российский этап чемпионата мира по компьютерным играм **World Cyber Games 2007**. Отборочные игры прошли в одиннадцати городах (в 2006 году их было восемнадцать), что только повысило конкуренцию среди геймеров. Устроители промежуточных турниров выбрали Москву, Санкт-Петербург, Владивосток, Новосибирск, Красноярск, Екатеринбург, Якутск, Самару, Иркутск, Нижний Новгород и Ростов-на-Дону. Генеральный спонсор компания **Samsung** не поскупилась выделить для россиян 2.5 миллиона рублей. Двадцать два лучших бойца в восьми номинациях (***Counter-Strike 1.6***, ***Warcraft III***, ***Need for Speed Carbon***, ***StarCraft***, ***FIFA 07***, ***Project Gotham Racing 3***, ***Dead or Alive 4*** и ***Gears of War***) будут отстаивать честь нашей страны на мировом Grand Final. С 3 по 7 октября в Сиэтле (США) сразятся более семисот геймеров из семидесяти стран мира. Общий призовой фонд финала составит 500 тысяч долларов. Завершающая часть **WCG 2007 Russian Preliminary** прошла в Москве с 10 по 12 августа. К сожалению, журнал сдавался в печать еще до того, как стали известны результаты. На момент написания новости практически завершился отборочный этап в Санкт-Петербурге. В решающем сражении квалификации по ***StarCraft: Brood War*** встретятся **Pomi** и **Izixhidi**. В финал дисциплины Counter-Strike 1.6 5x5 вышли **3000$** и **SPB.Islanders**. Кстати, за последних выступают чемпионы **WCG 2002 Grand Final** – **Rado** и **KALbl4**. Пять лет назад ребята завоевали титул в составе питерского клана **M19**.


Dead or Alive 4 – одна из новых дисциплин для отечественных отборочных этапов


Серебряный призер WCG 2006 Grand Final Alan (на фото – слева) и обладатель бронзы MrRaser поборются за медали и в этот раз

SEX CHALLENGE SERIES


Старкрафтер Mamon предпочитает играть на старенькой клавиатуре, с которой не расстается уже много лет


Pachella – одна из лучших представительниц отечественного Counter-Strike'а. На заднем плане Nova

В одном из столичных клубов Playground.ru начали проводиться занимательные турниры под названием **Sex Challenge**. Смысл этих соревнований заключается в том, что в каждой паре участников (по правилам все игры проводятся в формате 2x2) должны быть один парень и одна девушка. На сегодняшний день уже прошло несколько соревнований в дисциплинах ***Warcraft III: The Frozen Throne***, ***StarCraft: Brood War*** и ***Counter-Strike 1.6***. Состязания в необычном формате привлекли внимание не только простых зевак, но и киберспортсменов. На новое начинание откликнулись **Mamon** (StarCraft), **Tama** (Warcraft), а также многие известные профессиональные игроки в «Контру», такие как **Flatra**, **F_1N**, **Venema** и **Svetaska**. Среди пар в Counter-Strike лучше всех показал себя тандем F_1N + Svetaska. Эта пара в финальной схватке обставила не менее серьезных соперников: **Nov**'у и **Pachell**'у. Среди любителей Warcraft'а победу праздновала команда Tama и **Paradisa**, в финале они обошли **3JIOU)SpY** + **AriZona**.

Результаты Sex Challenge Counter-Strike 1.6
1-е место – F_1N + Svetaska
2-е место – Nova + Pachella
3-е место – Flatra + Venema

Результаты Sex Challenge Warcraft III: TFT
1-е место – Tama + Paradisa
2-е место – 3JIOU)SpY + AriZona

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07, admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ – ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!



Разгроми жалкую армию людишек!



Война миров никогда ещё не была такой красивой!



Защити Землю от инопланетного захватчика!







ACTIVISION



Реклама


Так выглядит упаковка фирменного киберспортивного мороженого

КИБЕРСПОРТИВНОЕ МОРОЖЕНОЕ

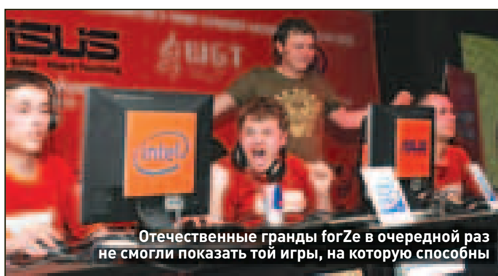
Одна из самых успешных киберспортивных организаций Азии **wNv Gaming** (расшифровывается как **Wisdom** + **Nerve** = **Victory**) выпустила одноименное мороженое, которое уже сейчас можно купить во всех французских супермаркетах. Инициатором подобного проекта стала компания **Gamim e-Sport**. По заверениям руководителя этой организации, мороженое wNv должно быть популярно как среди молодых людей, так и у старшего поколения, ведь сладости любят все. В то же время известный киберспортивный бренд поможет увеличить популярность продукта в глазах поклонников профессиональных геймеров.


Blizzcon не просто турнир, это возможность продемонстрировать каждому геймеру любовь к играм от Blizzard

BLIZZCON НАЧИНАЕТСЯ

Организаторы «придворного» турнира **Blizzard** в номинации ***Warcraft III: The Frozen Throne*** огласили список приглашенных участников. Среди них не оказалось ни одного поклонника расы нежити, зато аж четверо сторонников ночных эльфов. Также стали известны пары первого тура соревнований. Центральной схваткой должно стать противостояние корейца **Moon**'а и лучшего игрока за орков голландца **Grubby**. Матчи прошли 3 августа в городе Анахайм (США). Читай подробности в следующем выпуске киберспортивных новостей.

ИТОГИ GAMEGUNE 2007


Отечественные гранды forZe в очередной раз не смогли показать той игры, на которую способны

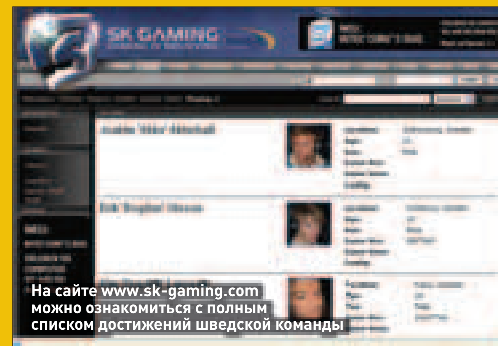

Made in Brazil – команда волевая, однако она оказалась слабее, чем Fnatic

Завершился крупнейший испанский турнир по компьютерным видам спорта под названием **GameGune 2007**. Это соревнование было интересно прежде всего тем, что на него слетелись практически все самые именитые команды мира, включая шведов из **Fnatic**, бразильцев из **Made in Brazil**, французов из **Emulate**, финнов из **69°N-28°E**, поляков из **Pentagram**, немцев из **ZYKON**, датчан из **Ideal Gaming**, норвежцев из **Meet Your Makers** и россиян из **forZe**. Таким разношерстным составом участников может похвастаться разве что **World Cyber Games** или **Electronic Sports World Cup**, но оба эти состязания приравниваются к чемпионатам мира, а GameGune – всего лишь рядовой турнир с призовым фондом в 25 тысяч евро. Однако все гранды решили засвидетельствовать свое почтение организаторам, а заодно еще разок потренироваться перед более крупными состязаниями. Вопреки всеобщим ожиданиям победа досталась отнюдь не Pentagram (действующие чемпионы **World Cyber Games 2006** и **Electronic Sports World Cup 2007**), а шведам из Fnatic. Вторым финишировал клан Made in Brazil, третьим – Emulate. Если бразильцы давно уже доказали всему миру, что способны побеждать (Mibr – чемпионы ESWC 2006), то от французов мало кто ожидал такой прыти. Наши же соотечественники, увы, еле-еле дотянули до шестнадцатого места в итоговом рейтинге.

Результаты The Frozen League
1-е место – Fnatic (Швеция), 12 000 евро
2-е место – Made in Brazil (Бразилия), 6000 евро
3-е место – Emulate (Франция), 3000 евро
4-е место – Logitech (Финляндия), 1500 евро

THE FROZEN LEAGUE ЗАВЕРШЕНА!


Популярность мода Defense of the Ancients растет в геометрической прогрессии



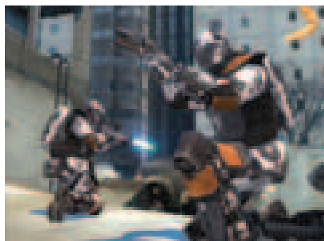
На сайте www.sk-gaming.com можно ознакомиться с полным списком достижений шведской команды

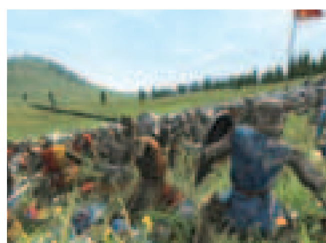
Вот и подошел к концу очередной сезон **The Frozen League**. Помимо известных европейских команд SK-Gaming и Meet Your Makers, в борьбу за чемпионский титул вступили наши соотечественники **Virtus.pro**, которые не так давно завоевали чемпионский титул на крупном турнире **MYM Prime Defending**. Однако на сей раз «виртусов» ждало разочарование: они уступили сначала шведам из **SK-Gaming** (которые в итоге завоевали на этом турнире золото), а затем и корейским атлетам из **Extreme Dota Team**, заняв в итоговом рейтинге лишь шестую позицию. Однако поражение россиян не повлияло на тот факт, что в большинстве рейтингов наша команда считается сильнейшей в Европе. Кстати, будущие чемпионы из SK-Gaming поначалу уступили в полуфинале клану **Meet Your Makers**, однако затем пробились в финал и сумели-таки взять реванш у своих обидчиков. На крупных соревнованиях подобные ситуации – большая редкость.

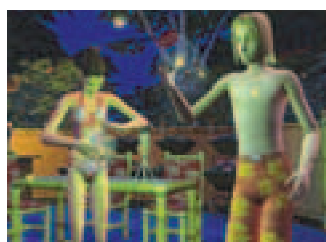
Результаты The Frozen League
1-е место – SK-Gaming (Швеция)
2-е место – Meet Your Makers (многонациональная)
3-е место – Check Six (США)
4-е место – Extreme Dota Team (Корея)
5-е место – eMazing Gaming (США)
6-е место – Virtus.pro (Россия)

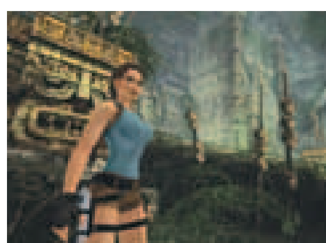
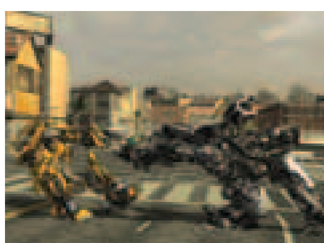
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/июль 2007 года



Название игры	Издатель
8–14 июля	
01. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
02. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
03. Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Atari
04. Transformers: The Game	Activision
05. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
06. The Sims 2: H&M Fashion Stuff	Electronic Arts
07. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
08. Harry Potter and The Order of the Phoenix	Electronic Arts
09. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
10. Age of Empires III	Microsoft
15–21 июля	
01. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
02. World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment
03. The Sims 2 Deluxe	Electronic Arts
04. The Sims 2: H&M Fashion Stuff	Electronic Arts
05. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
06. Nancy Drew: The White Wolf of Icicle Creek	Atari
07. Harry Potter and The Order of the Phoenix	Electronic Arts
08. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
09. Transformers: The Game	Activision
10. Battlefield 2142	Electronic Arts

Лидеры продаж в Великобритании/июль 2007 года

15–21 июля	
01. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
02. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft
03. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games
04. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
05. Medieval II: Total War	SEGA
06. Harry Potter and The Order of the Phoenix	Electronic Arts
07. The Complete Collection of The Sims	Electronic Arts
08. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ
09. The Sims 2: Pets	Electronic Arts
10. Lara Crofr Tomb Raider: Anniversary	Eidos Interactive
22–28 июля	
01. Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
02. World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi Games
03. The Sims 2: Seasons	Electronic Arts
04. The Complete Collection of The Sims	Electronic Arts
05. Medieval II: Total War	SEGA
06. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft
07. The Sims 2: Pets	Electronic Arts
08. Harry Potter and The Order of the Phoenix	Electronic Arts
09. The Sims 2	Electronic Arts
10. The Sims: Nightlife	Electronic Arts

То, что ***World of Warcraft: The Burning Crusade*** станет самой продаваемой компьютерной игрой 2007 года, обсуждению не подлежит. Это очевидно, как дважды два четыре. А вот кто поборется за второе место, пока не ясно. Будет ли это ***World of Warcraft*** (вышедшая, между прочим, почти три года назад) или какой-нибудь адд-он к ***The Sims 2***? Не знаю, не знаю… Лично я склоняюсь к ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***. Эта замечательная попсовая стратегия вот уже почти двадцать недель занимает первое место в чартах Великобритании (лишь изредка на несколько дней уступая лидерство нахальным новичкам) и не покидает TOP10 США и Канады. Очередное возвращение Кейна оказалось необычайно прибыльным для издательства **Electronic Arts**, так что жди аддона, а то и двух.

Июльские чарты ничем не удивили. Игры, которые должны были оказаться в десятке (вроде ***Harry Potter and The Order of the Phoenix*** или ***Transformers: The Game***), попали в нее. Никаких неожиданностей. Эпидемия The Sims 2 продолжается, врачи пока не могут найти лекарство. Адвенчуры о приключениях юной сыщицы Нэнси Дрю по-прежнему лидируют в категории «Лучший подарок девочке». ***Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2*** уверенно вошел в британский TOP10, и, похоже, анонс третьей части – всего лишь вопрос времени.
Впрочем, пусть тебя не пугает застой. Осень наступила, а значит, скоро горячие новинки погонят старожилов прочь с насиженных мест.

За чартами присматривал
Иван Гусев

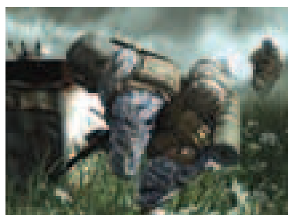
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
сентябрь – ноябрь 2007 года

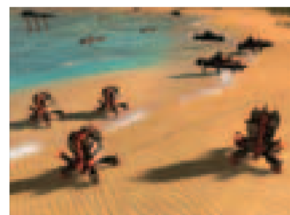
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan: Hyborian Adventures	MMORPG	30 октября 2007
Age of Empires III: The Asian Dynasties	Strategy	16 октября 2007
ArmA: Queen's Gambit	FPS	Осень 2007
Beowulf	Action	Ноябрь 2007
BlackSite: Area 51	Shooter	3 сентября 2007
Blazing Angels 2: Secret Missions	Simulation	18 сентября 2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	**FPS**	**Ноябрь 2007**
Cabela's Big Game Hunter 2008	Simulation	25 сентября 2007
Call of Duty 4: Modern Warfare	**FPS**	**Ноябрь 2007**
Campus	Simulation	22 сентября 2007
Clive Barker's Jericho	**FPS**	**1 октября 2007**
Company of Heroes: Opposing Fronts	**Strategy**	**Ноябрь 2007**
Crusader Kings: Deus Vult	Strategy	Сентябрь 2007
Crysis	**FPS**	**Ноябрь 2007**
CSI: Hard Evidence	Adventure	18 сентября 2007
Ducati World Championship	Racing	10 сентября 2007
Empire Earth III	Strategy	Ноябрь 2007
Enemy Territory: Quake Wars	**Action**	**Сентябрь 2007**
Escape from Paradise City	Action	24 сентября 2007
Fashion Designer	Simulation	23 октября 2007
FIFA 08	Simulation	9 октября 2007
Fury	MMORPG	9 октября 2007
Galactic Assault: Prisoner of Power	Strategy	10 сентября 2007
Gears of War	**FPS**	**Ноябрь 2007**
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	25 сентября 2007
Half-Life 2: Episode Two	**FPS**	**9 октября 2007**
Haze	FPS	Ноябрь 2007

Название	Жанр	Дата выхода
Hellgate: London	**Action/RPG**	**30 октября 2007**
Hour of Victory	FPS	Октябрь 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Racing	Осень 2007
Kane & Lynch: Dead Men	**Action**	**Ноябрь 2007**
Left 4 Dead	FPS	Ноябрь 2007
Medieval II: Total War Kingdoms	Strategy	7 сентября 2007
Mercenaries 2: World in Flames	FPS	Ноябрь 2007
Need for Speed ProStreet	**Racing**	**30 октября 2007**
NBA Live 08	Simulation	2 октября 2007
NHL 08	Simulation	21 сентября 2007
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	RPG	9 октября 2007
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	Strategy	25 сентября 2007
SEGA Rally Revo	Racing	9 октября 2007
SimCity Societies	**Management**	**Ноябрь 2007**
Spider-Man: Friend or Foe	Action	2 октября 2007
Supreme Commander: Forged Alliance	Strategy	Ноябрь 2007
Tabula Rasa	MMORPG	2 октября 2007
The Bee Movie Game	Action	30 октября 2007
The Office	Simulation	4 сентября 2007
The Settlers: Rise of an Empire	Strategy	18 сентября 2007
The Sims 2: Bon Voyage	Simulation	5 сентября 2007
The Witcher	**Action/RPG**	**Октябрь 2007**
Thrillville: Off the Rails	Simulation	16 октября 2007
TimeShift	FPS30	октября 2007
Trainz Railwayz	Simulation	16 октября 2007
Turning Point: Fall of Liberty	FPS	Ноябрь 2007
Unreal Tournament III	**FPS**	**Ноябрь 2007**
World in Conflict	Strategy	18 сентября 2007

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
XIII век. Слава или смерть	Unicorn Games Studio	1С	Strategy	III квартал 2007
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	III квартал 2007
7.62	Апейрон	1С	Strategy	2007
9 Рота	Леста	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	15 сентября 2007
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	20 сентября 2007
Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды	Nival Interactive	Nival Interactive	Strategy	Сентябрь 2007
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2008
King's Bounty. Легенда о рыцаре	Katauri Interactive	1С	Strategy	IV квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibilant Interactive	Не объявлен	MMORPG	2007
Xenus 2: Белое золото	Deep Shadows	Play Ten Interactive / Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	6 сентября 2007
Анабиоз: Сон Разума	Action Forms	1С	Shooter	IV квартал 2007
Атлантида	World Forge	Play Ten	Strategy	III квартал 2007
Герои Мальгримии II: Нашествие некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	Осень 2007
ДЖАЗ: Работа по найму	GFI Russia	GFI/Руссобит-М	Strategy	Сентябрь 2007
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Исход с Земли	Parallax Arts Studio	1С	Shooter	Октябрь 2007
Золотая Орда	WorldForge	Play Ten Interactive / Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2007
Как достать соседа: На отдыхе	VZlab	GFI/Руссобит-М	Arcade	III квартал 2007
Как достать студента: Переполох в общаге	Astar	Бука	Arcade	Сентябрь 2007
Кодекс войны	Ino-Co	1С	Strategy	III квартал 2007
Коллапс	CREOTEAM	Бука	Action	I квартал 2008
Корсары: Город потерянных кораблей	Seaward.ru	Акелла	Action/RPG	IV квартал 2007
Корсары III: Сундук мертвеца	Акелла	Акелла	Action/RPG	15 сентября 2007
Красный космос	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	III квартал 2007
Морской охотник	Акелла	1С	Simulation	IV квартал 2007
Не время для драконов	Arise и KranX Productions	1С	RPG	2007
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Обитаемый остров: Послесловие	Wargaming.net	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Обитаемый остров: Чужой среди чужих	Orion	Акелла	Action	III квартал 2007
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	III квартал 2007
Петька VIII: Покорение Рима	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Ноябрь 2007
Предтечи	Deep Shadows	GFI/Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2007
Приключения капитана Блада	Акелла	1С	Action/RPG	III квартал 2007
Смерть шпионам: Момент истины	Haggard Games	1С	Action	IV квартал 2007
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Action	III квартал 2007
Территория тьмы	Орион	Бука	FPS	Октябрь 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	III квартал 2007
Тургор	Ice-Pick Lodge	Новый Диск	Survival Adventure	2007
Хроники Тарр: Стражи пограничья	Quazar Studio	Акелла	Simulation	III квартал 2007




ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
					1	2
		5 **СИМЫ СВАЛИВАЮТ ИЗ ГОРОДА** Каждый новый адд-он к ***The Sims 2*** становится событием мирового масштаба. ***Bon Voyage*** – не исключение	6 **ПОРА В СИНГАПУР** Хочешь познакомиться с азиатскими геймерами, отправляйся в Сингапур на выставку **Games Convention Asia**	7		
10 **НАЧАЛО BATTLEFIELD** Пять лет назад увидел свет многопользовательский шутер ***Battlefield 1942***. Спасибо Швеции за подарок!	11					16
		19	20 **ТОКИЙСКИЙ ПРАЗДНИК** 168 компаний покажут свои новинки на **Tokyo Game Show 07**. Ожидается около 180 тысяч посетителей!	21 **БОЛЬШОЙ ХОККЕЙ** ***NHL 08*** должна была выйти 11 сентября, но релиз задержали. Чуть-чуть		
24 **ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ MYST** Великий ***Myst*** вышел в 1993-м. Многие годы он был самой успешной PC-игрой, но затем уступил титул ***The Sims***...	25		28 **БОЛЛ ЗОВЕТ В КИНО** Мировая премьера трэш-фильма по мотивам трэш-серии ***Postal***. Поклонники Уве Болла, заказывайте билеты!		29	30 **ЮБИЛЕЙ FALLOUT** Десять лет назад издательство **Interplay** выпустило одну из лучших ролевых игр XX века – ***Fallout***

10 ФАКТОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1 Дюка Нюкема сначала звали Дюком Нюкумом! Первая игра серии так и называлась – ***Duke Nukum***. Дело в том, что одна японская компания придумала персонажа по имени Дюк Нюкем чуть раньше разработчиков из **Apogee**. Однако вскоре американцы выяснили, что авторские права на **Duke Nukem** не зарегистрированы, и быстро изменили «паспортные данные» мускулистого блондина.



2 Японская компания **Nintendo**, придумавшая супербратьев Марио, была основана в Киото 23 сентября... 1889 года! Тогда она выпускала игральные карты. Ну а видеоигры Nintendo стала издавать только в 1978 году.

3 Когда в ноябре 1996 года вышла первая игра из серии ***Tomb Raider***, ее издатель обнародовал биографию Лары Крофт. В ней сказано, что дата рождения расхитительницы гробниц – 14 февраля 1968 года. Получается, сейчас мисс Крофт должно быть 39 лет. А ведь по виду не скажешь!



4 ***World of Warcraft*** стала самой продаваемой компьютерной игрой 2006 года. В 2007-м почетный титул, судя по всему, перейдет к ***WoW: The Burning Crusade***, тираж которой только за первый день продаж составил 2.4 миллиона экземпляров.

5 Впервые политики заинтересовались электронными играми в 1993 году. Двух американских сенаторов возмутили кровавые побоища в ***Mortal Kombat***. Они инициировали специальное расследование и пообещали принять меры. Спустя год был создан совет по рейтингам **ESRB**, рекомендующий, для какой возрастной группы годится та или иная игра.

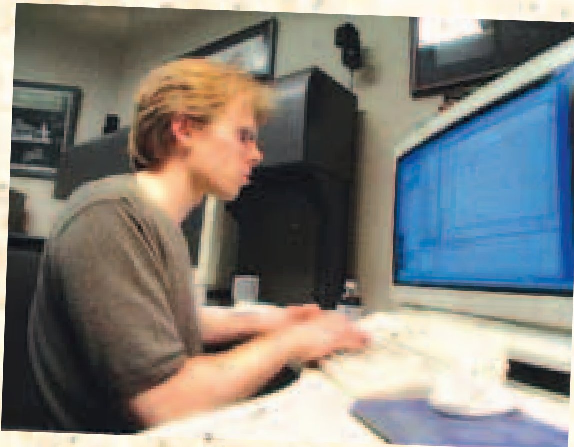
6 Шутер ***Far Cry*** первоначально назывался ***X-Isle*** («Остров X»). Студия **Crytek** объявила о смене названия 28 мая 2002 года, не желая, чтобы ее игру как-либо ассоциировали с приставкой Xbox.

7 Печально знаменитая атака террористов, случившаяся 11 сентября 2001 года, сказалась и на игровой индустрии. Так, из авиасимулятора ***Microsoft Flight Simulator 2002*** удалили здание Мирового торгового центра.

8 По данным сайта **GameRankings.com**, лучшей компьютерной игрой всех времен является ***Half-Life 2***. Ее суммарный рейтинг (учтены девяносто пять рецензий ведущих игровых изданий и сайтов) – 95.5 из 100. Оригинальный ***Half-Life*** занимает третью строчку с оценкой 94.6.







9 Поклонники симулятора жизни ***The Sims*** придумали десятки изощренных способов прикончить собственных подопечных. Самые популярные: отрезать симу путь к холодильнику, замуровать, сжечь или же запустить человечка в бассейн, а потом убрать все лесенки и ждать, пока бедолага утонет.

10 Культовый программист **Джон Кармак** (John Carmack), подаривший нам ***Doom***, был с детства одержим компьютерами. В четырнадцать лет, разбив окно, он проник в школу, чтобы украсть новенький **Apple II**. Кармака арестовали и отправили к психиатру. Последний отметил в своем заключении: «Джона мало интересуют люди».

ЗЛОДЕЙ
МЕСЯЦА





ФИО: Гарри Иванович Поттер
Рост, вес, диаметр линз: 90, 60, 90
Особые приметы: на вид – заурядный «ботаник»
Любимое оружие: волшебная палочка, она же BFS (Big Fucking Stick)
Живучесть: неописуемая. Начиная с первого появления Гарри на экране поклонники «Властелина колец» задаются вопросом: ну когда же «четырехглазый» умрет? Без толку. Такие люди, как известно, в огне не горят и в воде не тонут. Тем, кто в воде не тонет, мы не доверяем
Сообщники: Рон и Гермиона
Отличительная примета: искаженный знак Зорро на физиономии

ГЕРОЙ
МЕСЯЦА



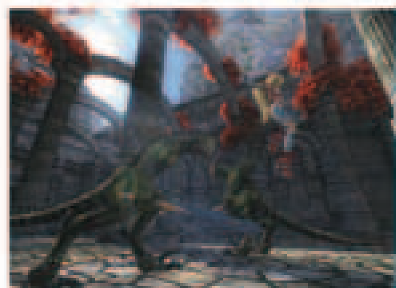


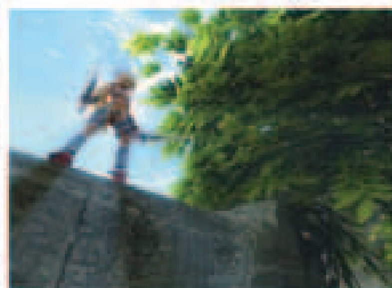
Кличка: Реми
Профессия: кулинар
Видовая принадлежность: говорящая крыса
Место в пищевой цепочке: наивысшее, прямо на макушке повара Лингвини
Цвет шерсти: серый с голубым отливом
Любимое блюдо: рататуй
Мечта: очаровать ресторанного критика Эго
Пережил при знакомстве с людьми: несколько залпов из дробовика, заточение в банке, предательство, пару изумленных возгласов в зрительном зале: «Очуметь, оно разговаривает!»

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
ул. Селезневская, 21,

ОНИБЛЭЙД









1С ФИРМА "1С"

Gaijin entertainment

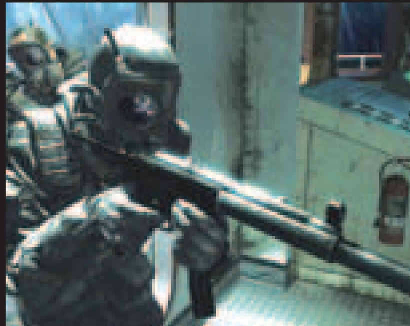

стр. 90



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



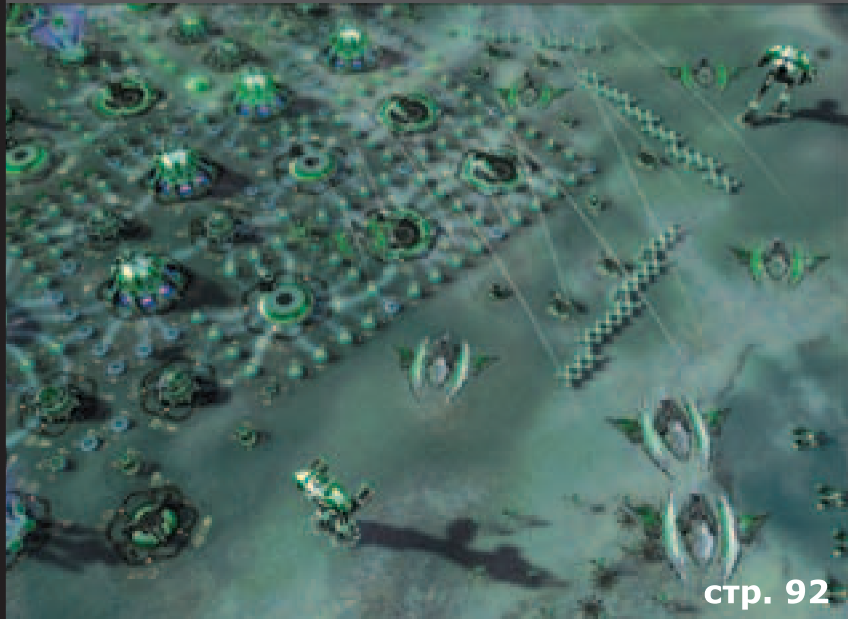











стр. 92




стр. 94




стр. 96

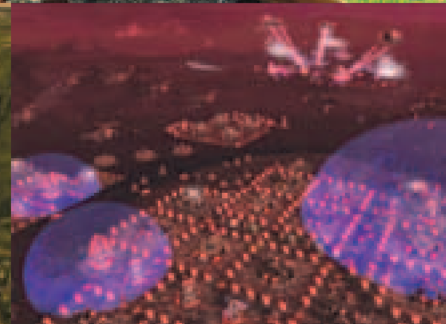




Превью в этом номере очень мало, а все из-за прогремевшей E3. Пришлось выделить ей больше места. С другой стороны, в отчете о выставке ты найдешь самые последние данные о наиболее интересных проектах









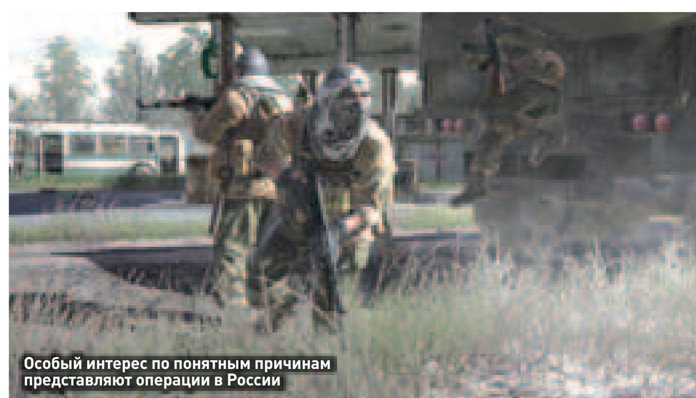



стр. 96



ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН




Особый интерес по понятным причинам представляют операции в России


Заморский спецназ оснащен по последнему слову техники

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ИНОСТРАНЦЕВ В РОССИИ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
РАЗРАБОТЧИК
Infinity Ward
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.charlieoscar-delta.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2007 года

В одном из интервью Джоэл Эмсли (Joel Emslie), художник из команды Infinity Ward, заявил буквально следующее: «Мы делаем игры о Второй мировой дольше, чем длилась она сама». Разработчики действительно увлеклись избитой темой, рискуя скатиться к банальному самокопированию. Поэтому решение изменить время действия оказалось вполне предсказуемым. Правда, назвать сюжетную завязку оригинальной язык не поворачивается.

Авторы обратились к древней «страшилке» о кровопролитной войне между СССР и США. Правда, события ***Call of Duty 4: Modern Warfare*** разворачиваются в наши дни, когда Советского Союза и в помине уже нет, поэтому агрессором стало не само государство, а хорошо организованная и подготовленная группа экстремистов. Ее руководство мечтает возродить краснознаменную империю, чего цивилизованный мир во главе с Америкой допустить, конечно же, не может. Над сюжетными тонкостями корпят опытные голливудские сценаристы, чьи имена почему-то держат в секрете, а сами разработчики черпают вдохновение из фильмов **«Па-**


Графическое ядро для игры создавалось с нуля

Ты сам решаешь, за каким углом спрятаться и по кому из врагов открыть огонь в первую очередь, благодаря чему один и тот же бой можно провести по-разному



Факты

3 театра действий: Россия, Украина и Ближний Восток

5 классов персонажей для сетевых сражений

70 видов оружия, включая противопехотные мины

дение Черного Ястреба» и **«Враг у ворот»**.

ИНТЕРАКТИВНОЕ КИНО

Несмотря на полную смену декораций, студия хранит верность незыблемым традициям серии: зрелищности, разнообразному геймплею и масштабным баталиям. Именно из-за нехватки «эпичности» авторы отказались от идеи воссоздать войну в Ираке: «Мы хотим показать сражения с участием множества бойцов, а не локальные стычки», – уверяет мистер Эмсли, не считающий иракский конфликт сколько-нибудь серьезным.

Зато русские сепаратисты, в представлении разработчиков, располагают всем необходимым, чтобы начать грандиозную подрывную деятельность на Ближнем Востоке и в России, где проходит большинство операций. Любая миссия – это яркое шоу, в котором каждому персонажу отведена своя роль. Авторы честно предупреждают: полной разрушаемости окружающих объектов и променадов в любом направлении ждать не стоит. Тем не менее отдельные сцены позволят борцам за «мир во всем мире» проявить себя, шагнув в сторону от проторенной тропы. Обычно это перестрелки на открытых пространствах с большим количеством препятствий и удобных укрытий. Ты сам решаешь, за каким углом спрятаться и по кому из врагов открыть огонь в первую очередь, благодаря чему один и тот же бой можно провести по-разному (правда, то же самое мы видели во многих шутерах, например в **Far Cry**. – *Прим. ред.*).

ПОЛИТКОРРЕКТНОСТЬ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Плечом к плечу с главным героем сражаются его соратники, однако беспокоиться об их судьбе не придется. В Infinity Ward считают провал задания из-за смерти сослуживца глупостью, так что заботиться нужно лишь о собственной шкуре. К слову, раны теперь затягиваются сами собой. Исцеление при помощи аптечек отправилось на свалку истории, а на смену ему пришло «самолечение». Чем хуже чувствует себя герой, тем больше крови растекается по экрану. Но, чтобы оклематься, достаточно найти укромный уголок и спрятаться на несколько секунд – здоровье восстановится само собой.

Правда, враги наверняка попытаются выкурить бойца из укрытия: они достаточно умны, чтобы швырять гранаты, обходить с тыла и применять для поисков спецоборудование. Так, в темноте экстремисты разбрасывают светящиеся шашки и пользуются приборами ночного видения. Благодаря современной системе освещения, которая стала неотъемлемой частью нового графического движка, ночные бои потрясающе красивы. Однако еще больше авторы гордятся детализацией персонажей, уверяя, что добились непревзойденной точности в изображении людей. Солдаты и в самом деле выглядят как живые. Достаточно взглянуть на правдоподобные складки на одежде и поблескивающие глаза.

Хотя внимание отечественной публики привлекут не столько действующие лица, сколько родные пейзажи. Российская глубинка встречает иноземный спецназ цветущими лугами, березовыми рощами и ржавыми автобусами марки ЛиАЗ – такой видят нашу родину заморские дизайнеры. Увы, самозабвенно кинуться ее защищать, приняв сторону «ультранационалистов», нельзя – политкорректность превыше всего. **PCG**



УНИКАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Все предыдущие эпизоды Call of Duty отличаются захватывающими многопользовательскими сражениями, и четвертый не станет исключением. Авторы сохранили старые режимы, но существенно доработали возможности бойцов. Теперь каждый игрок может не только выбрать персонажа из пяти классов, но и сконструировать собственного уникального солдата, оснастив его нужным вооружением и наделив уникальными способностями. В числе последних немало полезных навыков вроде ускоренного исцеления, быстрой перезарядки или бесшумной ходьбы.



Американцы в энный раз спасают мир от русских



Разработчики уверены, что более детализированных солдат не было еще нигде



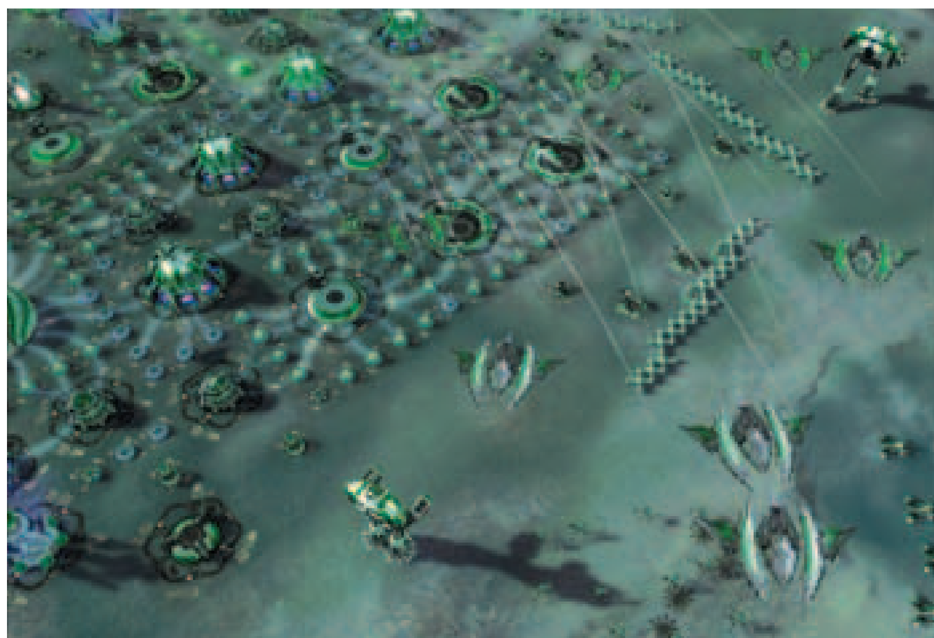
НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ

Выполняя задания командования, героям приходится не только штурмовать баррикады, но и передвигаться на различной технике. В Call of Duty 4 ее предостаточно, хотя полный список сухопутных, морских и воздушных транспортных средств еще не оглашен. Авторы лишь приводят пример с самолетом AC130, где игроку отводится роль бомбардира: он должен сбрасывать взрывчатку на вражеские цели. Все боевые машины скопированы с реальных моделей.



Часть операций проходит на Ближнем Востоке

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ НЕВСКИЙ





Воздушные юниты – идеальный вариант для уничтожения ресурсных точек противника

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

КЛЫКАСТАЯ ИНОПЛАНЕТНАЯ ТВАРЬ

ЖАНР ИГРЫ
Real-time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Gas Powered Games
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Крис Тейлор (Chris Taylor), автор идеи
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.supremecommander.com
ДАТА ВЫХОДА
Ноябрь 2007 года

Обычная начинка адд-она для стратегии состоит из нескольких частей. Разработчики добавляют в игру несколько новых карт и парочку дополнительных многопользовательских режимов. Не обходится без свежих рас и юнитов. А на десерт – улучшенная графика и искусственный интеллект. Первое дополнение к, пожалуй, лучшей стратегии этого года – *Supreme Commander* – готовят как раз по такому незамысловатому рецепту.

Действие ***Forged Alliance*** начинается сразу после окончания событий предшественницы. Эоны (Aeon) – народ, поклоняющийся древним философским учениям, – наладили контакт с расой, гордо именующей себя серафимами (Seraphim). Но, как это обычно бывает, что-то пошло не так, и инопланетяне объявили нам войну. Позже выяснилось, что серафимы давно промышляют колонизацией планет – тысячи миров уже пали под натиском их армии, и теперь подобная участь ждет наших потомков. Только от тебя зависит, удастся ли инородным тварям осуществить свои коварные планы.



Сухопутные войска за несколько секунд превращаются в корабли

ИМПЕРИЯ НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Как нетрудно догадаться, к трем уже существующим фракциям – эо-

Противников научили не только правильно отстраивать базу и менять состав армии, но и ходить в разведку, защищать ресурсы, а при необходимости отступать



Факты

1 новая раса

1 дополнительная кампания



110 невиданных юнитов


Защитные поля выдерживают несколько бомбардировок

нам, кибранам (Cybran) и Федерации объединенных планет (United Earth Federation) – добавилась четвертая. Под флагом серафимов на поле брани выйдут около восьмидесяти юнитов. Некоторые из них весьма оригинальны. К примеру, «бомбометатель» (Bomber) скидывает на противников энергетические заряды, блокирующие работу электроники. Также он оборудован несколькими видами пушек, с помощью которых успешно защищается от металлических клешней неприятелей.
Чтобы не нарушать баланс, разработчики добавили по десять новых юнитов для уже существующих фракций. Так, на вооружение кибранов поступит огромный робот, оснащенный дюжиной разных торпед. Больше всего он пригодится в подводных операциях – на суше железяка не столь эффективна. Зато сторонники Федерации порадуются обширному набору наземной техники, большая часть которой минимум в полтора раза мощнее уже существующих.
Не забыла **Gas Powered Games** и об искусственном интеллекте. Сражаясь с компьютером, ты, скорее всего, подумаешь, что в системном блоке поселился миниатюрный Наполеон. Противников научили не только правильно отстраивать базу и динамично менять состав армии, но и проводить разведывательные операции, защищать ресурсы, а при необходимости отступать.

МАТЕРИЯ – ВСЕМУ ГОЛОВА

Экономика не изменилась. Добываем два ресурса – материю и энергию, строим базы, штампуем солдат и технику. Правда, в этот раз тебе предстоит уделить намного больше внимания защите заводов и электростанций. Просто поставить рядом множество пушек недостаточно – противник в любой момент может скинуть на них парочку бомб. Тогда все усилия пойдут насмарку. Чтобы этого не допустить, необходимо создать несколько отрядов дружины, следящих за порядком. Ведь стоит счетчику энергии или материи приблизиться к нулю, и успех миссии окажется под вопросом. Да и новые юниты, как назло, стоят намного дороже.
Но не отчаивайся. Если врагу удастся уничтожить парочку твоих заводов, что мешает в ответ сделать то же самое? И хотя воевать на два фронта – дело непростое, зато изрядная порция адреналина гарантирована.
А если станет совсем невмоготу, всегда можно перейти на другой уровень сложности. Как говорят разработчики, ничего зазорного в этом нет. Они и сами с трудом сдерживают натиск армии серафимов.
Неясно пока одно – как новая раса впишется в идеально просчитанный многопользовательский режим, сбалансированный за год не одним десятком патчей. Вполне возможно, что для нормальной игры нам придется подождать еще пять-шесть месяцев, прежде чем серафимы окончательно станут неотъемлемой частью вселенной Supreme Commander. **PCG**



КАРТЫ, ДЕНЬГИ, ВОСЕМЬ КОМПОВ

Как и оригинальная игра, дополнение предлагает тебе сразиться с друзьями на просторах интернета. Для этого можно пойти в ближайший компьютерный клуб или найти соперников через Сеть. В Forged Alliance добавили несколько новых карт, а также возможность встать на сторону серафимов. Правда, до выхода первых пяти-шести патчей, исправляющих неточности в балансе, сражения в интернете вряд ли доставят тебе большое удовольствие.


Правильно выстроенный ряд ракетчиков – залог успеха



ИЗ ДАЛЕКИХ ГЛУБИН ГАЛАКТИКИ

Впервые о серафимах люди услышали в 2679 году, когда на связь вышли потомки экспедиции в звездную систему «Серафим-II». Именно от инопланетян эоны переняли неведомые им ранее знания о пацифизме и философии. К чему привела тяга к сомнительного рода наукам, мы и увидим в дополнении. Так что кто там еще за преподавание основ христианства в школе?


Огромные размеры роботов – еще не гарантия победы

ТЕКСТ: ЛИЗА СНЕЖНАЯ


Гонки на бронированных машинах – одно из главных достоинств игры



Не правда ли, напоминает Марс из кинофильма «Вспомнить все»?

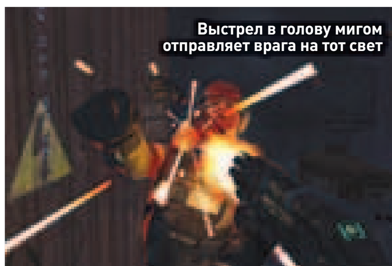
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Parallax Arts Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
exodus-game.com/home/?lang=ru
ДАТА ВЫХОДА
Август 2007 года

ИСХОД С ЗЕМЛИ (EXODUS FROM THE EARTH)

БЫСТРО, ВЕСЕЛО, ЛЕГКО

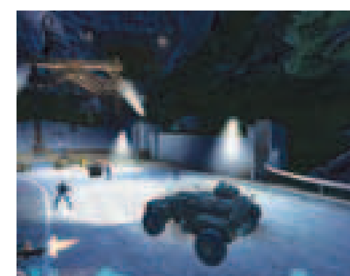
«И*сход с Земли»* – шутер для внутреннего пользования. Едва ли он прославится на Западе, просто потому, что шутеров для внутреннего пользования там хватает с избытком. Но в России игра наверняка найдет своего игрока, как нашли некогда *You Are Empty* и *«Метро-2: Смерть вождя»*.

В **Parallax Arts Studio** верно оценили потенциал проекта и не стали уповать на удачу. Нам не обещают золотых гор, вместо них предлагают бойкий экшен, рассчитанный в отличие от эстетского ***BioShock*** (он также выйдет в августе) на самую широкую аудиторию.
Задача играющего в «Исход» проста: нужно метко стрелять и ловко уклоняться от пуль. Противники редко нападают поодиночке. Как правило, на героя набрасываются сразу три-четыре вооруженных до зубов молодца. В схватке с ними тебе пригодится весь накопленный за годы игры в шутеры опыт. Надо вовремя приседать, метить врагам в макушки и в случае неминуемой гибели уносить ноги. Также в некоторых миссиях авторы предлагают прокатиться на футуристическом броневике. Развлечение это не новое, но между тем увлекательное. Представь, как оснащенная крупнокалиберным пулеметом машинка несется по поверхности неизвестной планеты, уничтожая на своем пути все: от охранных роботов до лазерных пушек.
Борьба с разнообразными недругами сопровождается прелестными спецэффектами. Получив заряд дроби в живот, противники выделывают немыслимые кульбиты, хлещет литрами кровь, летят искры. Разогнанные до предельных скоростей машины сметают все на своем пути: будь то железные бочки или тела вражеских бойцов.


Выстрел в голову мигом отправляет врага на тот свет

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА МАРСЕ?

Что примечательно, помимо увлекательного действа есть у детища **Parallax Arts Studio** и заманчивый сюжет. В 2016 году нашей планете грозит неминуемая опасность – через двадцать лет все живое на ней сгорит дотла. Спасти землян от гибели пытается корпорация «A.X.». Она предлагает вживить людям особый минерал, который позволит им поселиться на других планетах. Вскоре выясняется, что употреблять его нужно постоянно, а значит, придется плясать под дудку толстосумов. Кроме того, ходят слухи, что «A.X.» скрывает от людей информацию о планете, схожей по составу окружающей среды с земной. Дабы окончательно расставить точки над «i», Правительство отправляет в тыл врага паренька по имени Фэнк. Именно ему предстоит уложить на лопатки сотню-другую врагов и разгадать тайну неизвестной планеты. **PCG**



НАШ UNREAL

«Исход с Земли» создается на основе графического движка Riposte, разработанного компанией Tools Media Corporation. Он необычайно прост в использовании и, кроме того, поддерживает динамическое освещение, рельефные объекты и современные физические эффекты.

Что примечательно, помимо увлекательного действа есть у детища Parallax Arts Studio и заманчивый сюжет

MEDAL OF HONOR
AIRBORNE

РЕКЛАМА

ДЕСАНТ В НЕБЕ. ПОБЕДА НА ЗЕМЛЕ.

Для нас война начинается здесь и сейчас.
Там, внизу, каждый будет сам за себя.
Каждому предстоит сделать свой выбор.
Старая колокольня?
Крыша караульной?
Или центр вражеского лагеря?
Каждый сам выбирает свою судьбу.
Но первый шаг - самый главный.

Высадка начнется 8.28

moh.ea.com
electronicarts.ru









PLAYSTATION 3



ТЕКСТ: СЕРГЕЙ НЕВСКИЙ





Парашютисты могут высадиться в тылу противника и быстро лишить его ресурсов. А еще в игре есть передвижная артиллерия

THE SETTLERS: RISE OF THE EMPIRE

А В ДЕРЕВНЕ КРУЧЕ!

ЖАНР ИГРЫ
Real-time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment
РАЗРАБОТЧИК
Blue Byte
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Бенедикт Гриндел (Benedikt Grindel), продюсер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.bluebyte.net
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 2007 года

Немцы – народ бережливый. Возможно, именно поэтому им с легкостью удается придумывать идеальные экономические стратегии. В 1994 году на прилавках магазинов появился *The Settlers* – проект, ознаменовавший начало золотого века германской игровой индустрии. Тринадцать лет спустя студия Blue Byte анонсировала шестую часть сериала – *Rise of the Empire*.

СРЕДНЕВЕКОВАЯ ИПОТЕКА

В этот раз авторы предлагают нам уделить все внимание развитию города. Как оказалось, одного голодного поселенца вполне достаточно, чтобы основать небольшую деревушку. Пара домов, ферма да богатый дичью лес – вот и все, что доступно поначалу. Одних жителей придется отправить на охоту, других – возделывать поля, третьих – строить новые здания. При этом нельзя забывать о приросте населения. Стоит провести пару шумных ярмарок, куда молодежь ходит не ради покупок, а для поисков второй половинки. Если тебе повезет и после гулянки образуется несколько пар, считай демографический вопрос решенным – местные жители весьма любвеобильны и готовы ради блага деревни рожать симпатичных пищащих карапузов.



Зебры частенько попадают в лапы львов во время водопоя

Со временем крикливые малыши станут заправскими трудягами со всеми вытекающими отсюда плюсами и минусами. Чем больше рабочих рук, тем быстрее строятся здания, собирается урожай и совершаются научные открытия – аксиома, известная любому

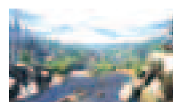
Предсказать количество новорожденных, придумать, как их накормить, и предоставить их родителям домик по доступной цене не может даже премьер-министр Фрадков...



Факты

2 мультиплеерных режима

4 климатические зоны



16 однопользовательских миссий

стратегу. Тем более что здесь исследования важны как нигде – без улучшенных сельскохозяйственных инструментов или лесопильного завода нельзя перейти в новую эпоху развития.
Но, как известно, за все приходится платить. В Rise of the Empire рост населения приводит к быстрому расходованию запасов муки и мяса, а также к нехватке жилья. Поэтому иногда тебе нужно выбирать между сытым желудком граждан и крышей над их головой. Гармонично развиваться вряд ли получится – предсказать количество новорожденных, придумать, как их накормить, и предоставить их родителям домик по доступной цене не может даже премьер-министр Фрадков, куда уж нам в такие экономико-социальные дебри лезть.

«А-А, В АФРИКЕ РЕКИ ВОТ ТАКОЙ ШИРИНЫ...»

Немало внимания разработчики уделяют климату. На сегодня известно о четырех местах, в которых нам придется развивать свои поселения: Восточная и континентальная Европа, Средиземноморье и Африка. В первую очередь климат влияет на сельское хозяйство, а значит и на обеспеченность народа продуктами. В Африке, где в отличие от известной песенки Красной Шапочки реки большую часть года похожи на канаву с грязью, разумнее развивать охоту. Но вот в чем загвоздка: если бездумно уничтожать зебр и прочих травоядных, ты непременно получишь в подарок парочку львов-людоедов, праздно шатающихся по центру города. И уж они за пару дней решат проблему перенаселения.
Ничем не лучше Европа. Летом урожай может уничтожить засуха, тогда зимой придется особенно туго. Вообще, в игре придется постоянно балансировать между развитием города и пополнением закромов. Поэтому тебе далеко не сразу удастся построить церковь или какое-нибудь увеселительное заведение. Ведь страшнее голодного народа может быть только взбунтовавшийся голодный народ.
В Rise of the Empire беспокоиться о сохранности границ не стоит. Стены и небольшой гарнизон под командованием опытного героя не пропустят чужаков в родные пенаты. Да и мирные жители не лыком шиты. Фермер, заметив вдалеке приближающихся врагов, тут же, крича и охая, прибежит к нам и потребует спасти посевы. Но это лишь незначительная деталь.
Первые ролики, показанные на выставке E3, чем-то похожи на нашу олимпийскую заявку Сочи-2014. Красивые пейзажи, щиплющие травку газели, фермер, копошащийся в земле, – все настраивает на романтический лад. Главное, чтобы реальность оказалась не такой приторно-сладкой – нам и «Жди меня» хватает. **PCG**



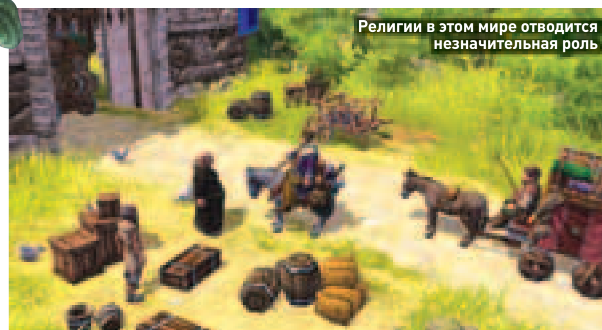


ВРЕМЕНА ГОДА

Кроме четырех климатических зон, в Rise of the Empire есть смена времен года. Разумеется, изменили и баланс ресурсов. Так, муку можно запасать летом и осенью, в то время как охотиться на животных проще зимой, когда они в поисках еды нередко приходят к городским стенам. При этом нужно все время думать о рождаемости, чтобы в начале весны склады муки не оказались пустыми. Поэтому ярмарки и прочие развлекательные мероприятия лучше проводить летом.



Торговля с соседями – залог экономического процветания



Религии в этом мире отводится незначительная роль

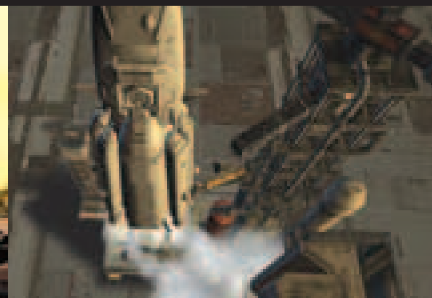


ДЕРЕВНЯ НА ДЕРЕВНЮ

В игре предусмотрено два многопользовательских режима: схватка «один на один» и «два на два». Уже сейчас разработчики продумывают систему серверов, где будут проходить дуэли. Кроме того, в любом компьютерном клубе ты сможешь сразиться с другом на самодельной карте. Для того чтобы создать уровень, достаточно заглянуть в специальную программу, которая устанавливается вместе с игрой. После чего ты сможешь выложить свои творения в интернете и поучаствовать в конкурсе на лучшую карту.




стр. 100

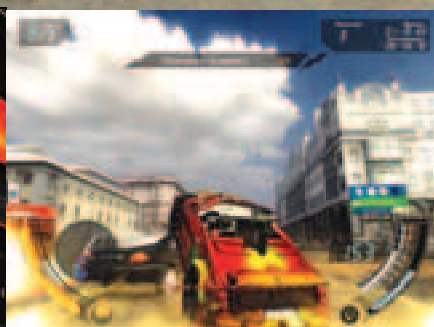












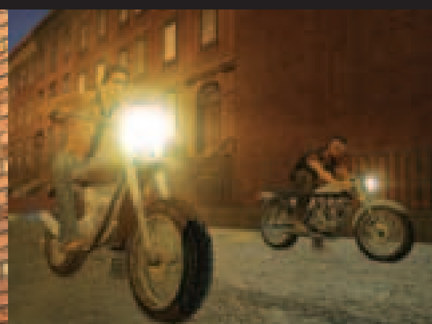


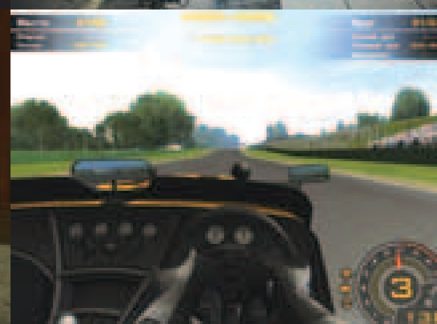


РЕЦЕНЗИИ

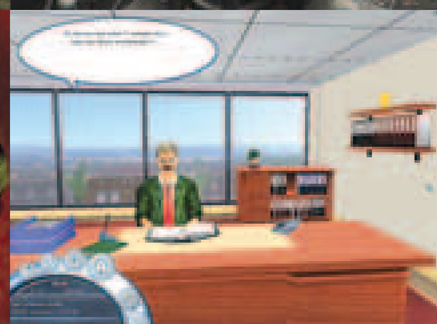


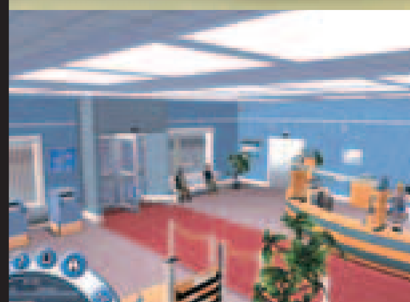
стр. 116



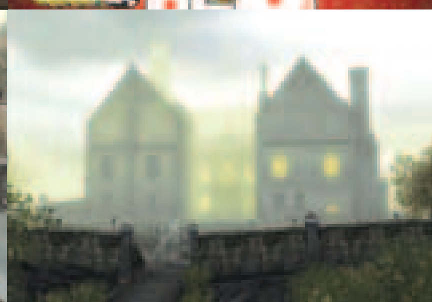


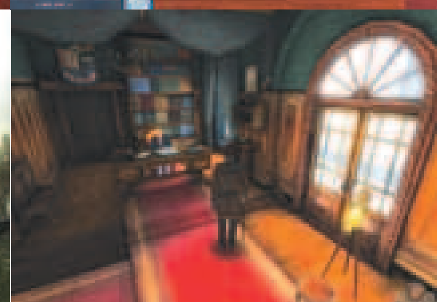








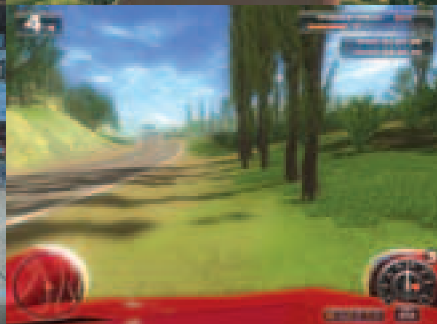





стр. 128










стр. 136





Темная
сторона силы



Почувствуй СИЛУ Правильного!

Светлая
сторона силы



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1996 

Сид Мейер покинул Microprose и основал собственную компанию – Firaxis Games

1997  Вышел первый проект – военная стратегия Sid Meier's Gettysburg!

2001  Фанаты с радостью встретили долгожданную Sid Meier's Civilization III

2004 Firaxis выпустила римейк Sid Meier's Pirates!

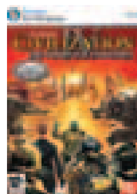
ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ





SID MEIER'S CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

НЕОПАЛИМАЯ КУПИНА



ЖАНР ИГРЫ
Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
2K Games
РАЗРАБОТЧИК
Firaxis Games
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0Ghz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 18
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2kgames.com/civ4/beyondthesword
ПОХОЖЕСТЬ
Master of Orion, Sid Meier's Alpha Centauri, Sid Meier's Civilization IV

За окном уже брезжит рассвет, но мне нет до этого никакого дела. Какой сон, когда рыцари вероломных ацтеков угрожают границам моей империи. Вот сейчас разберусь с ними, построю парочку ферм рядом с вечно голодающей столицей, дождусь изобретения пороха – и тогда на боковую. НУ ЕЩЕ ОДИН ХОД! Ладно, парочку. Или все-таки отомстить ацтекам сейчас и отвоевать у них пяток «жирных» поселений? А, была не была. Кого волнует работа, когда решаются судьбы мира!

Сейчас модно болтать об игровой зависимости. Вечный пример – различные MMORPG во главе с ***World of Warcraft***. Но что в этом нового? Старина Мейер пятнадцать лет назад показал, как можно сделать игру, от которой практически невозможно оторваться. Казалось бы, мы всего лишь передвигаем фигурки по неказистой карте и смотрим на бесконечные окна статистики. Но бросить это занятие невозможно. И **Firaxis** не пощадила. ***Beyond the Sword*** не покинет наши компьютеры до пятой части.

ЖИТИЕ ПОНТИФИКА

Чтобы описать в деталях все нововведения, понадобится половина журнала, поэтому остановимся на самых важных моментах. Например, на Апостольском дворце. Это чудо архитектуры появляется в средние века и здорово меняет мировой порядок. Раз в несколько лет проводятся выборы хозяина божественного престола (подобным образом дела обстояли с ООН) – нечто сродни титулу папы римского. Прелат объявляет священную войну или, наоборот, запрещает каким-то державам враждовать. Затем лидеры всех государств голосуют. Странно, но их решению подчиняются даже иноверцы. Впрочем, отказ означает разрыв отношений сразу с несколькими державами, а это слишком опасно.
От Дворца столько же вреда, сколько пользы. Если ты оказался не готов к войне, то с довольной миной помашешь платочком врагам, которым придется несолоно хлебавши отправиться восвояси. Но представь, что ты сам решил отобрать у соседа парочку городов. Не тут-то было, очень быстро вмешается Папа и запретит бесчинствовать. А то и



ЭКСПЕДИЦИЯ НА ЛУНУ

Что ни говори, но истинный вызов твоему гению великого лидера бросит лишь человек (хотя AI стал заметно умнее). Вот только противники слишком долго не могут встретиться. Пока выстроишь города, проведешь дороги, оросишь поля – семь потов сойдет. Теперь эту проблему решили. Выбрав ускоренное развитие, ты (как и соперники) получишь определенную сумму денег. Их надо потратить на основание и укрепление поселений, юниты, научные исследования и даже инфраструктуру будущих мегаполисов. Если есть желание, можно начинать хоть правителем огромной империи. Причем это касается и многих сценариев.
Кстати, победить благодаря запуску космического корабля теперь куда сложнее. Если ты хочешь быть уверен в успехе, придется построить больше двигателей и прочих деталей. Иначе звездолет обгонит скоростной крейсер другой цивилизации, которая позаботилась о современных механизмах и достойном техническом оснащении.

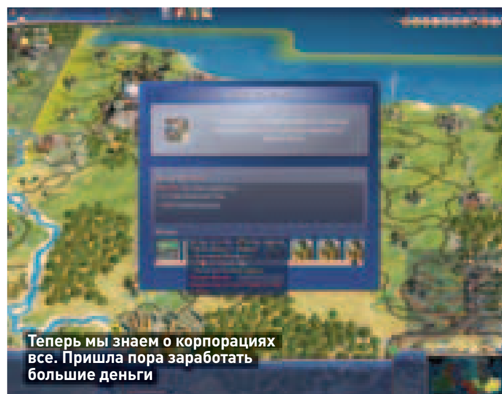


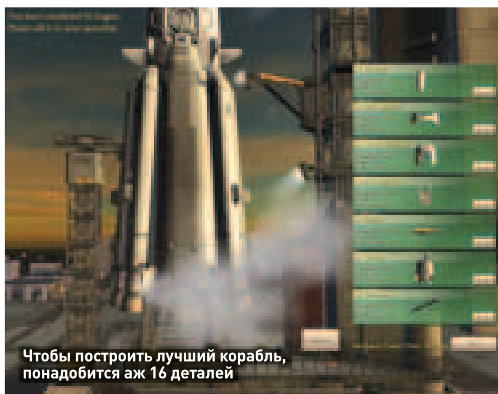
Факты

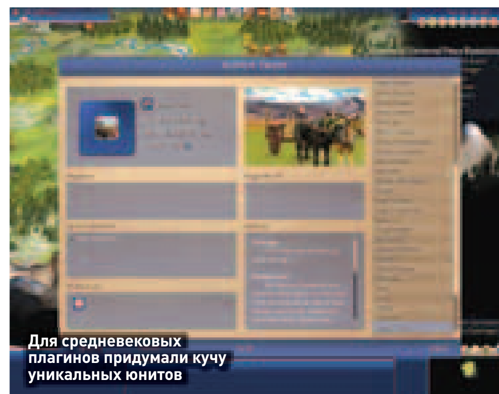
12 отличных сценариев

34 цивилизации вместе с оригиналом

52 лидера наций


Теперь мы знаем о корпорациях все. Пришла пора заработать большие деньги


Чтобы построить лучший корабль, понадобится аж 16 деталей


Для средневековых плагинов придумали кучу уникальных юнитов

повелит вернуть все захваченные поселения. Лучший выход – самому занять престол и пользоваться его преимуществами в собственных интересах. Весомой силой стали шпионы. Теперь на лазутчиков выделена особая статья национального дохода (раньше мы тратились только на науку и культуру), причем появляются соглядатаи очень быстро – в один из ранних периодов. Польза неимоверная: наши агенты 007 отравляют колодцы, воруют деньги из казны неприятеля, саботируют строительство зданий и подготовку воинов, они даже развязывают гражданские войны и вербуют двойных агентов. AI тоже всем этим пользуется по полной программе. Не забывай строить специальные здания (наконец-то тюрьма стала действительно полезным учреждением) и тратить деньги на контрразведку. Иначе замучают диверсиями. Темные делишки сказываются на отношениях с соседями. Но не только они. В нашем царстве-государстве постоянно что-то случается. И добро если просто великий художник создал шедевр или кузнец изобрел полезную штуковину для армии. А вот если нашелся в нашей стране Ромео и приглянулась ему Джульетта из дальнего королевства, где живут одни басурманы? Как поступить? Отпразднуешь свадьбу с большой помпой – обидится правитель чужой страны. Не обратишь внимания – вряд ли обрадуются собственные подданные. Выбор есть всегда.
И это здорово оживило игру. Появилось чувство, что в твоих руках настоящая империя, где живут люди, а не цифры с буквами, символизирующие размер городов.
Когда влияние религии ослабнет, на смену ей придет большой бизнес. Основав новую компанию (для этого понадобится великий сын отечества и доступ к определенным ресурсам), ты сможешь открывать филиалы, причем и за рубежом – тоже. Не беда, если там уже есть другая корпорация. Заплати определенную сумму – и конкурентов как ветром сдует. Хотя странно, что в одном городе разрешают открыть все-

СЧИТАЕМ ДО ПЯТИ



Beyond the Sword авторы не случайно называют самым крупным дополнением в истории сериала. Если перечислять все новые виды войск, технологии, постройки, чудеса света, цивилизации, лидеров, формы правления, мы получим огромный список. Произошло это во многом благодаря сценариям, которые охватили все возможные эпохи, не говоря уж о научно-фантастических и сказочных модах. Есть даже Rise and Fall of Ancient Civilizations (с немного измененным названием). Именно эта настольная игра когда-то вдохновила Сида Мейера (Sid Meyer) на создание гениальной стратегии.




Подумать только: в 1936-м английские войска тоже были в Багдаде


Не ожидал увидеть гоблинов?

Убойная фраза:

Когда мы начинали работать над Beyond the Sword, то даже не предполагали, каким потрясающим станет это дополнение.

Джесси Смит (Jesse Smith), продюсер

го один офис. Неужели Макдоналдс и Shell не ужились бы вместе?

НАВСТРЕЧУ ЗВЕЗДАМ

Все описанное здорово меняет и даже удлиняет привычную игру. Но авторам и этого показалось мало. Они изучили творчество фанатов, выбрали самые лучшие и необычные сценарии, доработали их (некоторых моддеров даже пригласили на службу в Firaxis) и теперь предлагают ознакомиться. Ты готов потратить на них многие месяцы своей драгоценной жизни? А придется.

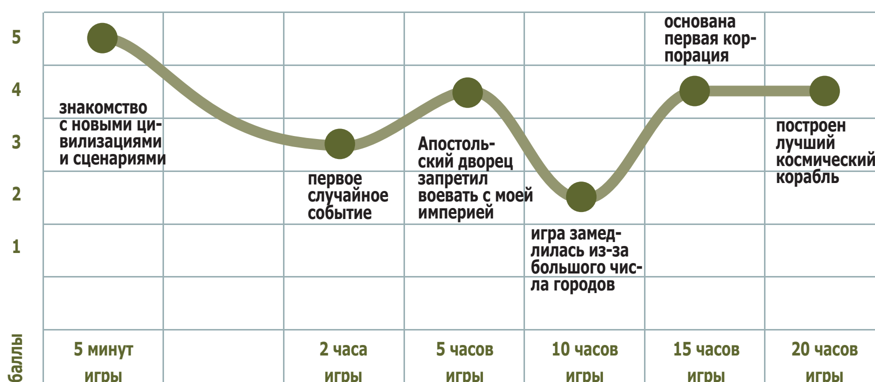
Самый необычный плагин – Afterworld. По сути это тактическая стратегия в духе ***X-Com***, но сражаемся мы не с монстрами, а с чудищами из потусторонних миров. Здесь нет ничего от «Цивилизации». Команда, сюжет, монстры, свободно вращающаяся камера... Вот только бои длятся слишком уж долго. Однако эксперимент удачный.

Final Frontier – своеобразная смесь ***Master of Orion*** (развиваем галактическую империю, колонизируя планеты) и ***Alpha Centauri*** (общий стиль оформления и дизайн противоборствующих сторон). Тебя ждут неимоверно красивый космос и занятная история про потерявшие связь с Землей колонии. Наконец, Age of Ice – своеобразный перепев ***Master of Magic***. Драконы и прочие магические существа, герои, злобное божество, древние артефакты – разве это не мечта любого толкиениста?

И это не все. Хочешь воссоединить распавшуюся Россию и сделать ее крупнейшей ядерной державой? Пройти путь Карла Великого, подчиняя разрозненные королевства и угождая Папе? Встать во главе восточной империи и нажить несметные богатства, разоряя владения соседей? Построить армию клонов и киборгов? Призвать на помощь древних богов и наслать с их помощью страшные бедствия на врагов? Возглавить одну из великих держав в 1936 году – на пороге Второй мировой? Тогда скорее беги в магазин. Beyond the Sword – это лучшее, что может для себя открыть поклонник хороших походовых стратегий. И вряд ли в ближайшие полгода его что-нибудь отвлечет от шедевра Firaxis. **PCG**


Здания спецслужб здорово помогают выявлять вражеских агентов

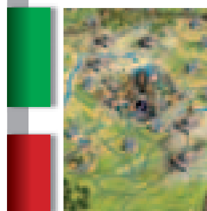
УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



Самый необычный плагин – Afterworld. По сути это тактическая стратегия в духе X-Com, но сражаемся мы не с монстрами, а с чудищами из потусторонних миров

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★	9.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★	9.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0



Множество интересных сценариев; ускоренный старт многопользовательской игры; Апостольский дворец и корпорации здорово украсили игру

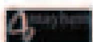
Игра по-прежнему слишком требовательна к компьютеру: даже на самой современной машине она умудряется тормозить

9.0

Это действительно самое крупное, качественное и интересное дополнение для гениальной игры


Вместо городов мы развиваем целые звездные системы

ВАМПИРЫ
НОЧЬ ВОЗМЕЗДИЯ







ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1979 В Японии появляется новая компания Capcom. Первые четыре года разработчики сотрудничают с производителями игровых автоматов, но затем обращают внимание на приставки и PC

1985 Экшен Commando пользуется невероятным успехом. Проект вышел на двенадцати платформах, в том числе на PC

1988 В продаже первая часть сериала Street Fighter. Игра сразу же завоевывает звание самого популярного файтинга

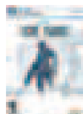
1996 В марте состоялся дебют Resident Evil на PlayStation. До нашей платформы зомби-шутер доберется в 1997 году

2001 В марте Capcom запускает новый сериал под названием Onimusha. Первую часть перенесли на PC в июне 2003-го

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

ЗИМНЯЯ ВОЙНА



ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Capcom

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1C

РАЗРАБОТЧИК
Capcom

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Исполнительный продюсер Кэйдзи Инафунэ (Keiji Inafune)

ПОЙДЕТ
Процессор 3.0GHz, 1.0Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lostplanet-thegame.com

ПОХОЖЕСТЬ
Advent Rising, War World: Tactical Combat

Чем больше времени проводишь в компании с *Lost Planet: Extreme Condition*, тем меньше приятных впечатлений. Похоже, новое творение Capcom относится к тем играм, которые влюбляют в себя в день знакомства, однако потом начинают надоедать. Ты бы и рад обратить внимание на что-то другое, более интересное, но еще свежи славные воспоминания о самом первом свидании. В голове крутится одна и та же мысль: «Не торопись прощаться, вдруг тебя еще ждет что-то сногсшибательное?»

ТРИВИАЛЬНОЕ ЧТИВО

События разворачиваются в недалеком будущем на планете E.D.N. III. После титров мы видим небольшую боевую сцену: отряд колонистов спасается от огромного жука, для которого выпущенные из автоматов пули – что слону дробина. Даже боевым роботам непросто справиться с гигантом. В этой схватке боец Гейл Холден пожертвовал своей жизнью ради спасения сына Уэйна.

Через несколько секунд нам показывают, как обессилевший парень бредет по бесконечным заснеженным просторам. Едва живого, его подобрала небольшая шайка пиратов во главе с белобрысым ученым Юрием Солотовым. Придя в себя, парень смог вспомнить лишь последнюю битву и теперь горит желанием уничтожить расу зловредных насекомых – акридов.

Чуть позже история о мести превращается в простенький фантастический боевик со стандартным набором сюжетных ходов: махинации могущественной корпорации, предательство друга, мировая с бывшим врагом и т.д. В общем, ничего необычного. Ближе к середине даже перестаешь обращать внимание на то, о чем беседуют персонажи в видеороликах между миссиями. Лучше побыстрее перейти к «мочилову».

ПЕРЕПАДЫ НАСТРОЕНИЯ

На первых порах я испытывал бурю ярких эмоций. Бегал по высоким снежным сугробам, с помощью альпинистского крюка брал неприступные высоты, управлял несколькими видами боевых роботов и, разумеется, отпра-



ЕСТЬ ИЗ ЧЕГО ВЫБИРАТЬ

Lost Planet: Extreme Condition понравится любителям бесшабашной стрельбы. В игре пять моделей ручного оружия (автомат, снайперская винтовка, дробовик, некое подобие стингера и энергетическое ружье) плюс шесть видов гранат. Главный герой может взять с собой только два ствола. Также не стоит забывать об одиннадцати роботах (для них предусмотрено семь орудий: авиационный пулемет Гатлинга, гранатомет, ракетница, дробовик и три вида лазерных винтовок). Почти все боевые машины обладают специальными особенностями. Например, модель GTF-13M способна не только ходить, но и ездить по снегу, GAB-25M перестраивается в танк, L-P-9999 способен летать, а за спиной GTB-22 установлен реактивный ранец – с его помощью ты запрыгнешь на высокие скальные уступы. На некоторых уровнях встречаются стационарные ракетные установки. С их помощью мы атакуем как воздушные, так и наземные цели.



Факты

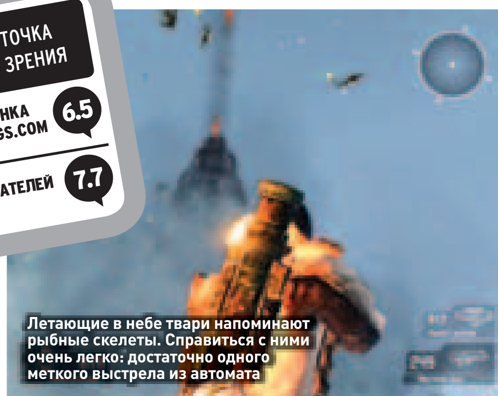
2 вида стрелкового оружия носит герой

11 однообразных уровней в кампании

11 разновидностей роботов


Установки не только пополняют запасы термальной энергии, но и выступают в качестве дорожных указателей




Летающие в небе твари напоминают рыбные скелеты. Справиться с ними очень легко: достаточно одного меткого выстрела из автомата


Боевой робот во всей своей красе: два трехствольных пулемета, небольшой экран, рычаги управления и удобное кресло пилота

вил на тот свет толпы врагов (благо инопланетные жуки и солдаты из корпорации Nevec не выделяются ни умом, ни сообразительностью). После уничтожения противников, цистерн с топливом и некоторых механизмов на земле появляются заряды термальной энергии. Они помогают не замерзнуть в жуткий холод и автоматически восстанавливают жизненные силы. Периодически попадаются контрольные точки в виде специальных энергетических установок. Для пополнения иссякших запасов игроку надо развернуть конструкцию в рабочее положение. На низком и среднем уровне сложности беспокоиться не о чем, а вот на высоком полезного вещества порой не хватает. Приходится действовать быстро.
Со временем возникает ощущение, будто едешь по одноколейному пути на скором поезде. Свернуть в сторону никак нельзя. Меняются задачи миссий, вылезают доселе невиданные твари, ты стреляешь по ним из новых видов оружия, пересаживаешься на более совершенные модели боевых роботов, но при этом выполняешь одну и ту же нехитрую последовательность действий: покончил с очередной ватагой врагов, собрал сгустки термальной энергии, пошел дальше. И так до поединка с финальным боссом.

ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ

Главный герой запросто ломает машины, смотровые вышки и полуразвалившиеся дома. Мы уж не говорим о бочках с горючим и замерзших противниках. Даже огромные валуны и те разбиваются на мелкие камушки. При этом игра почти не использует богатых возможностей физического движка Havok. Некоторые предметы словно железобетонные: опирающиеся на стены металлические трубы валятся на землю после взрыва ручной гранаты, а вот стоящие поблизости ящики не сдвинешь с места даже прямым попаданием ракеты.
Японцы из Capcom явно переборщили со спецэффектами. Даже знаменитый голливудский режиссер **Майкл**

ВОЕННАЯ АЗБУКА



Во многих экшенах от Capcom игрокам приходится искать скрытые бонусы. В Lost Planet: Extreme Condition разбросаны монетки с изображением той или иной буквы английского алфавита. Причем их месторасположение меняется в зависимости от степени сложности. Чем ближе мы к финалу, тем длиннее слова на уровнях. Например, на первом этапе разработчики припрятали EARTH, на четвертом – METEOR, на седьмом – TORNADO, а на самом последнем – STARDUST.




Иногда герой утопает по пояс в снегу. Чего не сделаешь ради увеличения запасов термальной энергии!


В игре надо постоянно двигаться. Остановившись на секунду-другую – и ты уже покойник

Убойная фраза:

«Он заманил мою семью и моих друзей в ловушку, а потом убил их всех до одного».

Союзница Уэйна о Юрии Солотове

Бэй (Michael Bay) использует в своих фильмах меньше пиротехники. Яркие вспышки слепят глаза, густые клубы дыма заволакивают почти весь экран. Вдобавок камера невидимого оператора трясется чуть ли не после каждого взрыва – разобраться, что к чему, очень сложно.

ЛЕДЯНОЕ ЦАРСТВО

Разработчикам удались впечатляющие зимние пейзажи. Тут тебе и ледяные пустыни, и опасные горные склоны, и заброшенные поселки. Подземные уровни выглядят намного скромнее. Дело в том, что там нельзя скрыть снежной пеленой огрехи дизайнеров. Но больше всех напортачили сценаристы. В восьмой миссии Уэйн Холден бегает рядом с раскаленной лавой. Казалось бы, температура в жерле вулкана не должна опускаться ниже нулевой отметки. Ан нет, с каждой секундой запасы термальной энергии убывают.

Lost Planet: Extreme Condition поддерживает как девятый, так и десятый DirectX, однако разница между двумя вариантами игры несущественна. Вряд ли кто решится поменять стабильно работающую операционную систему Windows XP на капризную Windows Vista ради пары-тройки красивостей.

В мультиплеере представлено восемь карт и четыре режима. Elimination и Team Elimination почти ничем не отличаются от классического дедматча. В Post Grab ты должен найти и запустить энергетические установки, в Fugitive один игрок исполняет роль беглеца, а остальные – преследователей. В отличие от одиночного режима игры участники сетевых баталий зарабатывают очки опыта, за которые могут приобрести новые «шкурки». Мелочь, а приятно.

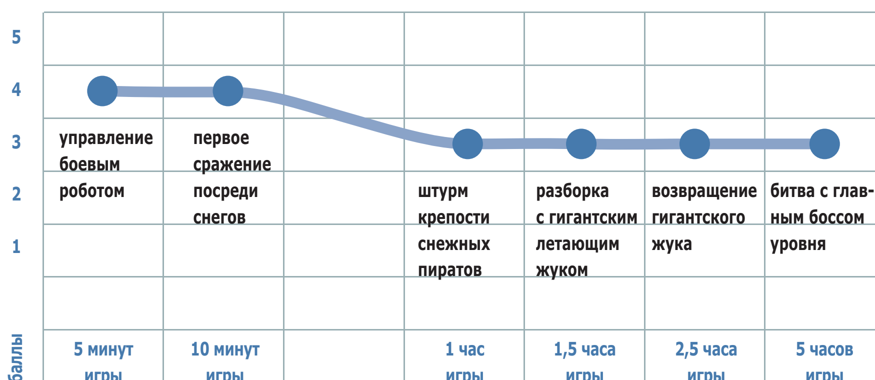
ХОЛОДНЫМ УМОМ

Подытоживая, скажем: Lost Planet: Extreme Condition трудно поставить хорошую оценку. Если бы нам показали только первые два уровня, творение Capcom получило бы на один балл больше. А так придется ему довольствоваться скромным для проекта таких масштабов результатом. **PCG**



Чтобы ударить от громадного червя, надо посильнее надавить на педаль газа

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



История о мести превращается в простенький боевик со стандартным набором ходов: махинации могущественной корпорации, предательство друга, мировая с врагом

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0



Впечатляющие заснеженные пейзажи; нескончаемый поток сражений; возможность управлять различными моделями боевых роботов

Тривиальный научно-фантастический сюжет; чрезмерная любовь разработчиков к взрывам; однообразный геймплей; туповатые враги; нелогичный 8 уровень игры

7.0

Это действительно самое крупное, качественное и интересное дополнение для гениальной игры


Еще чуть-чуть – и здоровенный жук-перевертыш сбил бы Уэйна с ног

OVERLORD™

БУДНИ
ЗЛОГО
ВЛАСТЕЛИНА

7:00 подъем
7:15 почистить зубы
8:00 сжечь деревню
12:00 разорить город





Бука

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

1980


Джордан Вайсман (Jordan Weisman) и Росс Бэбкок (L. Ross Babcock) потратили 350 долларов и основали компанию FASA

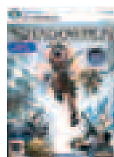
1998
Выходит MechCommander – совместная разработка MicroProse и FASA Interactive

1999


Microsoft покупает FASA, которая к тому времени успела стать частью Virtual World Entertainment Group

SHADOWRUN

ВОЛШЕБНЫЙ COUNTER-STRIKE



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft
РАЗРАБОТЧИК
FASA Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 3.2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 16
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
shadowrun.com
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Руководитель проекта и главный дизайнер Джон Бартон (John Burton)
ПОХОЖЕСТЬ
Counter-Strike

Если верить календарю Майя, конец света наступит в 2012 году. У авторов фэнтезийно-киберпанковой настольной ролевой игры *Shadowrun* своя версия грядущих событий. Технологии и волшебство сольются воедино, появятся киборги, Землю снова заполонят эльфы, тролли, гномы и прочие твари из сказочных книжек. Государства исчезнут, миром станут управлять гигантские корпорации. А если они что-то не поделят между собой, само собой, начнется война.

Одноименный проект на PC – эдакий приквел к «настолке». На дворе 2031 год; могущественная корпорация RNA Global и повстанческая организация Lineage вступили в противоборство. Тебе решать, кто победит.

НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНО

Если помнить, что Shadowrun – настольная RPG, было бы странно ждать от **FASA Studio** чего-то, помимо собственно ролевой игры. Но не тут-то было: Shadowrun – мультиплеерный шутер от первого лица сродни ***Counter-Strike***. Только вместо террористов и оперативников – солдаты RNA и бойцы Сопротивления. Каждый раунд начинается… правильно, с магазина, где помимо оружия и всяких технологических штучек, которые удивили бы даже Сэма Фишера, можно приобрести магические заклинания. «Пулемет, глайдер и возможность телепортации, пожалуйста», – вот пример самого обычного заказа в супермаркете Shadowrun.
Разумеется, футуристические устройства и магия довольно сильно меняют привычный игровой процесс.
К примеру, вместо аптечек здесь животворные деревья, которые «сажают» сами участники сражения в том месте, где посчитают нужным. Окружили недруги и, казалось бы, выхода нет? Не беда. С помощью тумана можно стать неуязвимым для любого оружия и вовремя смыться. А после вернуться с толпой товарищей и отомстить подлым врагам. Правда, даже хэдшот в Shadowrun – далеко не конец раунда. Братья по оружию, овладевшие соответствующим заклинанием, придут на помощь и возродят павшего на поле боя. Разумеется, это не все. Хочешь проходить сквозь стены, отбрасывать супостатов силовым полем или замедлять время? Легко! Наука тоже не стоит на месте: желаете немного полетать, ускориться или поглядеть, что творится за той вон стеной? За деньги нет ничего невозможного. Одна проблема: одновременно игроку дадут изучить только три умения.
В лагерях обеих сторон публика собралась разношерстная: люди, эльфы, тролли, гномы. У каждой из рас есть свои плюсы и минусы. Людям доступны все достижения современной научной мысли. У эльфов быстро восстанавливается здоровье. Толстокожих троллей трудно завалить, но они медлительны, словно черепахи. Дварфы вы-

Братья по оружию, овладевшие соответствующим заклинанием, придут на помощь и возродят павшего на поле боя



Факты

3 игровых режима. Скука...

4 расы: люди, эльфы, тролли и гномы

9 уровней. Маловато будет!

16 игроков – по восемь в каждой команде



Люди и тролли – спина к спине



По-моему, те негодяи справа не знают, с кем имеют дело. Наказать!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.0

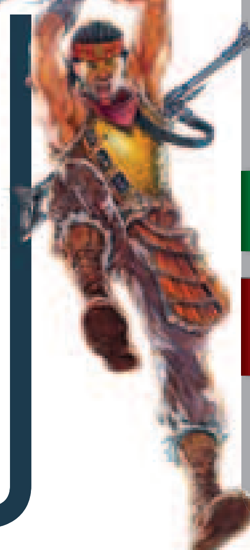
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 6.4

носливы и могут высасывать магическую энергию, необходимую для творения заклинаний, из других бойцов. Таким образом, грамотное распределение обязанностей – необходимое условие победы. Одни охраняют ключевые точки, другие устраивают вылазки в стан врага, третьи прикрывают.

GAMES FOR NOBODY

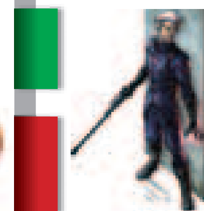
Самое время рассказать, чем мы все-таки займемся. В двух из трех игровых режимов предмет спора – некий артефакт, аналог флага. В первом случае это обычный CTF, во втором – одна команда пытается завладеть вожделенной палочкой, задача другой – отбиться. А еще есть командный deathmatch. Негусто.

Не так много в Shadowrun и карт: оригинальных всего девять, остальные – вариации на тему. Посему после парытройки часов кажется, что месишься тут уже неделю: слишком мало декораций, слишком однообразно происходящее. Визуально игра тоже не идеальна. С одной стороны, неплохо оформлены уровни, есть хорошее освещение, отличные эффекты, с другой – недоработана анимация. А ведь Shadowrun создавалась специально для широко разрекламированной Windows Vista. Печально. Хотя результат гораздо лучше ***Halo 2***. Может, и недалек тот день, когда надпись "Games for Windows" на коробке станет гарантией качества. Мы верим: он наступит. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★☆	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0



Отличные спецэффекты; неплохое звуковое сопровождение; игра сильно отличается от товарок: много оригинальных находок; новый для PC сеттинг

Однообразный игровой процесс; мало игровых режимов и карт; слабая анимация; все представители рас на одно лицо; высокие системные требования

6.0 **Оригинальный шутер, которому не хватает разнообразия. Захватывает, но ненадолго**



Странные вещи тут творятся



Большое светящееся чудо – мой друг и помощник... До первой потасовки



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001

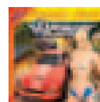


Антон Юдинцев, Кирилл Юдинцев и Алексей Волынсков основали компанию Gaijin Entertainment

2004

Компания открывает московский офис и принимает участие в КРИ'2004, где проект «Полет Фантазии» завоевывает две награды

2005



Состоялся релиз «Адреналин: Экстрим-шоу». Игру неплохо встретили как пресса, так и игроки

2006

В конце года выходит «Братва и Кольцо» – совместный проект «гайдзинов» и Дмитрия "Goblin" Пучкова

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН



Ищи видеообзор на диске!

АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК

ТРЕШ И УГАР НА МОСКОВСКИХ УЛИЦАХ



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
1C
РАЗРАБОТЧИК
Gaijin Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.adrenalin2.ru
ПОХОЖЕСТЬ
«Адреналин: Экстрим-шоу», Midtown Madness, Need for Speed: Underground

«Гайдзины» ударными темпами осваивают жанр аркадных гонок. И пока у них это получается значительно лучше, чем у кого-либо еще на постсоветском пространстве. *«Адреналин: Экстрим-шоу»* стала цельной, запоминающейся игрой, где нашлось место умопомрачительным трюкам, длинноногим красавицам и юмору Бачинского и Стиллавина. Несмотря на успех, «гайдзины» решили, что наварить тех же щей, да погуще – слишком простой рецепт для сиквела. И пошли иным путем.

ЧЕМ БОГАТЫ

Экстрим-шоу прикрыли, барышни разъехались по домам. Действо переместилось со специально отстроенных треков на перегруженные улицы Москвы. Останкино, ВВЦ, Кутузовский проспект, Крылатское, Речной вокзал, Кремлевская набережная, Останкинская башня, гостиница «Космос», кремлевская стена и памятник Покорителям Космоса. Все улицы, перекрестки и развязки воссозданы практически с топографической точностью. Московские водители здесь могут ездить с закрытыми глазами. Жаль только, что спустя несколько часов становится невыносимо тесно. Но что поделать, воссоздать город целиком отечественные разработчики пока не в состоянии.

Во второй части главная роль досталась обычному питерскому пареньку Максу, приехавшему в Златоглавую к своей возлюбленной Гайке. Но подруга неожиданно исчезает прямо в день приезда парня. Герой, жаждущий отыскать свою пассию, знакомится с московской тусовкой стрит-рейсеров, в которой Гайка нередкий гость, и узнает много интересного про свою спутницу жизни. Впрочем, желание следить за сюжетными перипетиями отпадает еще во время просмотра вялого вступительного ролика. Невнятные sms-ки, которые мы получаем по ходу действия, только усиливают желание плюнуть на сюжет и просто покататься по московским улицам.

К ЧЕРТУ ТРАФИК!

Москва славится не только своими достопримечательностями, но и многокилометровыми пробками. Плотный поток машин мы уже видели во многих играх,



ГАРАЖ

В «Адреналине 2» нам обещали богатые возможности тюнинга, однако на деле получилось не ахти что. Визуально мы ограничены нанесением винилов. Правда, надо отдать должное, тут их предостаточно: и простые, и цветные, и рекламные. Аксессуары вроде антенн, декоративных черепов, рогов и чучел хищных животных, безусловно, свежая идея, но большинство из этих элементов на авто смотрятся странно и непривлекательно. К тому же лично мне не удалось поменять заводские обвесы, спойлер и глушитель, несмотря на то что такая опция в гараже есть.

Технический тюнинг сводится исключительно к установке и дальнейшей ступенчатой модернизации устройств. После нехитрых манипуляций в гараже машина сможет ускоряться, вызывать ударную волну, выравниваться в воздухе, тормозить передними колесами и ремонтироваться на ходу.

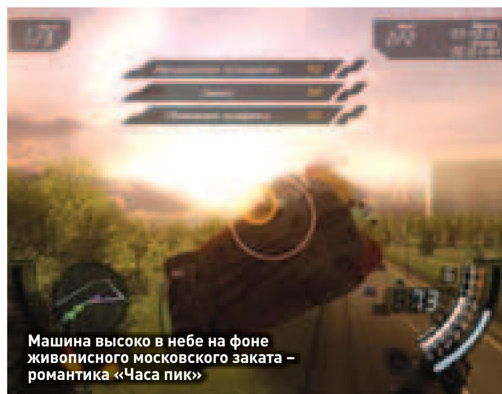


Факты

8 часов музыки: рок, транс, рэп

30 автомобилей. Выбирай – не хочу

500 км/ч. Ты выжмешь больше?



Машина высоко в небе на фоне живописного московского заката – романтика «Часа пик»



Гаишники назойливы, но безобидны



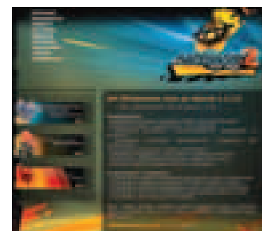
Душераздирающее действо разворачивается прямо у кремлевской стены

но «Час пик» переплюнул всех. «Жигуленки», «Икарусы» и бетономешалки вначале по привычке стараешься аккуратно объезжать. Но это длится недолго: стоит задеть одну тачку – и начинается цепная реакция. Легковушки вылетают на обочину, грузовики заваливаются набок, автобусы взрываются, из-за чего мирно прогуливающиеся пешеходы в ужасе падают на землю. И вот ты, мгновение назад мчавшийся со скоростью под триста километров в час, казалось бы, попал в безвыходную ситуацию из-за ДТП. Стремительно приближающиеся соперники не оставляют тебе выбора: ударная волна, еще одна – и вот ты выбираешься из железобетонных тисков, буквально пропарывая себе путь. Адреналин? Еще бы! Вот только не зрелищно. Столкновения и масштабные аварии выглядят примитивно. Не посмакуешь. Водители-москвичи, в ежедневном расписании которых, помимо завтрака, обеда и ужина, есть обязательное пятичасовое стояние в пробках, должны быть на седьмом небе от счастья. Ведь в ***«Адреналине 2»*** им дадут возможность, о которой они давно мечтали: стать королем московских заторов! А совершенно безмозглые гаишники только усиливают ощущение полного превосходства. Свобода и безнаказанность!

ДОБАВЬ ОГНЯ!

Слово «беспредел» относится практически ко всем заездам в «Адреналине 2»: будь то дрэг, спринт, круговые или скоростные (когда стрелка на спидометре не должна падать ниже определенного деления) гонки. Что уж говорить о таком прелестном режиме, как «Анархия». Здесь громить и крушить просто необходимо. Но увлекаться не стоит. Постоянные аварии приводят к тому, что адреналин быстро заканчивается. И положение не спасают ни соревнования, ни дрифт, ни трюковые заезды, ни сюжетные гонки. Что перегон украденных авто, что поиск и ликвидация неугодного человека – все, конечно, увлекает. Но лишь в начале игры. Вскоре мы остаемся на

ПАТЧ



После выхода самой игры появилась «заплатка» 1.1.2.0., которая исправляет настройки управления для джойстиков и клавиатуры и проблемы с радио, устраняет критическую ошибку с вылетом в систему. Кроме того, патч добавит несколько заездов в Париже и на Речном вокзале, настройки зависимости чувствительности управления от скорости, настройки нелинейности управления для джойстиков. Также создатели подумали о настройке точных отражений. Скачать файл можно на официальном сайте.





Плевать мы хотели на трафик

Убойная фраза:

Какие могут быть правила в нелегальных гонках? Правильно, никаких.

ЧаЧа, лидер группы «Наив»



Стоят девчонки, стоят в сторонке, отмашку никто не дает

вдоль и поперек изъезженных улицах наедине со своей скукой.
Самый весомый плюс «Адреналина 2» – его музыкальное сопровождение. Более восьми часов специально подобранной музыки самых разных стилей (рок, транс, рэп) – это не шутки. К тому же «гайдзины» записали интервью с лидером группы «Наив», мелодии которой звучат в игре. Едва ли кто-то в ближайшее время повторит подвиг **Gaijin**. Не подвело и звуковое сопровождение, хотя здесь можно выделить, пожалуй, только рев моторов, записанный с реальных гоночных тачек.

Московские пейзажи в игре не впечатляют. Дальние планы по большей части симпатичные. А вот зданиям, объектам окружающей среды и автомобилям детализации явно недостает. Не идеально и освещение. Зато дождь приводит в восторг. Что дневная, что ночная Москва во время грозы выглядит превосходно. Все обязательные для сегодняшних рейсингов эффекты вроде блюра на месте. В общем, «гайдзины» идут в ногу со временем, что радует. Жаль только, что, несмотря на достоинства, сам «Адреналин 2» в отличие от своего саундтрека получился совсем не долгоиграющим. **PCG**




Знакомься, это Макс

УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



Легковушки вылетают на обочину, грузовики заваливаются набок, автобусы взрываются, из-за чего мирно прогуливающиеся пешеходы в ужасе падают на землю

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★☆	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0



Отличнейший саундтрек; неплохая графика; реальные улицы Москвы; ураганный игровой процесс; игра легко осваивается; большое количество игровых режимов

Неинтересный сюжет; слабый ИИ противников; воссоздана лишь малая часть Москвы; незрелищные аварии; бедный тюнинг

6.5

Игра резво начинает, но запасы адреналина быстро иссякают. Слишком сумбурно


Лавировать в плотном потоке машин – задача не из легких

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1990



Джон Бартон (John Burton) и его соратники основали в Манчестере (Англия) компанию Traveller's Tales

1994

В октябре в продаже появился платформер Mickey Mania: The Timeless Adventures of Mickey Mouse для консолей. В дальнейшем студия продолжила работать с лицензиями

1996



В апреле экшен Toy Story вышел на многих платформах, в том числе на PC

2005

В апреле состоялся релиз LEGO Star Wars – первой пародийной игры по вселенной «Звездных войн». Спустя год выйдет продолжение

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ГМОРД» МЕРКУХИН

Ищи демоверсию на диске!

ТРАНСФОРМЕРЫ (TRANSFORMERS: THE GAME)

НАЗАД В ДЕТСТВО



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Activision
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Traveller's Tales
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.transformers-game.com
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Руководитель проекта и главный дизайнер Джон Бартон (John Burton)
ПОХОЖЕСТЬ
Bionicle Heroes

В детстве я очень любил мультсериал «Трансформеры». Как и любой другой маленький ребенок, в сюжет не вникал и сегодня с трудом могу вспомнить имя хотя бы одного персонажа. Влекло другое: яркая картинка и, конечно же, огромные роботы, которые ко всему прочему умели летать.

Шли годы. Я вырос, этот мультик давно уже не показывают по отечественному телевидению. Но подзабытым героям решили вернуть популярность, причем самым простым способом – с помощью синематографа. А где кинобизнес, там и игровая индустрия, готовая за пару месяцев сотворить безделушку по мотивам. Естественно, «Трансформеры» не стали исключением.

ТРАНСФОРМИРУЙ ЭТО

Первые (и последние) сомнения в успехе ***Transformers: The Game*** отпали после просмотра одноименной кинокартины. Если вкратце: создатель фильма **Майкл Бэй** (Michael Bay) в своей неповторимой манере снял отличный экшен. И тем самым поставил **Traveller's Tales** в нелегкое положение. От авторов требовалось сотворить нечто столь же качественное. К счастью, свою работу они выполнили неплохо.
В основе сюжета многовековой конфликт между гигантскими разумными машинами. Одни называют себя автоботами, другие – десептиконами. Грубо говоря, первые – силы добра, которые не пойдут на подлость ради собственной выгоды. Десептиконы же – настоящие злодеи, не раз развязывавшие войны ради своих амбиций. В Transformers ты поиграешь за обе стороны. И если история про автоботов в точности соответствует сюжету фильма, то сказку о негодяях придумали сами сценаристы Traveller's Tales.
Геймплей можно охарактеризовать одним словом: отлично! Одно удовольствие смотреть, как огромный трансформер (эдакий железный Кинг-Конг) размером с пол-экрана легко ломает маленькие домики в американской глубинке. Мир игры интерактивен, и почти каждый объект можно полностью или частично разрушить. Здания, транспорт, статуи… Достаточно выпустить на улицы пару гигантов. Автоботы, конечно, тоже способны разрушать. Но в отличие от десептиконов их за это по головке не погладят.
Каждый робот в любой момент может перестроиться. Например, широкоплечий десептикон Старскрим за секунду превращается в истребитель F-15, а любимец фанатов Оптимус Прайм – в огромный грузовик. На изменении «агрегатных состояний» трансформеров и основаны все миссии. Увы, задания оригинальностью не блещут: надо лишь биться с другими роботами и уничтожать объекты. Причем поручения выдают в определенном месте, до которого еще на-

Одно удовольствие смотреть, как огромный трансформер размером с пол-экрана легко ломает маленькие домики в американской глубинке







Факты

2 сюжетные кампании

2 противоборствующие стороны: автоботы и десептиконы

6 альтернативных «костюмов» для роботов



Битва двух трансформеров – потрясающее зрелище! После трех минут драки на бранном поле остается лишь груда обломков



Взрывной волной отбросило на несколько метров две полицейские машины и одного трансформера

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» **6.4**

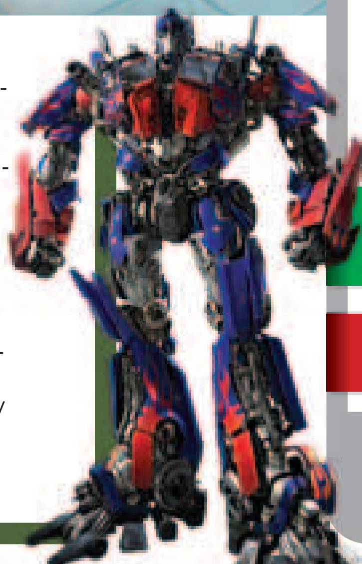
до добраться за установленное время. Собственно, только для этого и предназначена альтернативная форма роботов.

Помимо основных миссий на каждом уровне есть дополнительные. И здесь свежим идеям места не нашлось – приходится преследовать врагов и уничтожать их за отведенное время. К счастью, никто не заставляет это делать. Сие просто очередной способ заработать дополнительные баллы (их мы расходуем на многочисленные бонусы). К сожалению, они весьма неудачные. Видеоролики и картинки из фильма ты можешь найти на любом ресурсе о кино или на сайте игры.

ДВА ЧАСА УДОВОЛЬСТВИЯ

Однообразие… Однообразие губит проект. Со временем уничтожение домов и издевательства над маленькими людишками приедаются. Появляются одинаковые задания, играть становится все скучнее и скучнее... Здесь как нельзя кстати пришелся бы мультиплеер, но его нет.

Так что проект идеально подходит как развлечение на несколько часов. Фанаты будут рады и этому, а остальные игроки наверняка не обратят на проект внимания. Но поскольку трансформеры так многим нравятся, посмотреть советую всем. Поначалу точно повеселишься! **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	7.0

Громадные роботы, разрушающие на своем пути все преграды; интерактивное окружение; неплохая графика; яркий саундтрек; превосходная анимация трансформеров

Игра быстро заканчивается; нет многих известных по мультсериалу и фильму роботов; бонусы ничем не примечательны – их можно скачать с сайта игры

6.0 **Неплохое развлечение для больших и маленьких, но всего на несколько часов. Не более**



Большинство роботов трансформируются в различные виды наземного транспорта, но есть и такие, что превращаются в самолеты-истребители и вертолеты



Во время перестрелок главное – держать дистанцию от противника



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1989 Молодая компания из Ньюкасла Reflections Interactive дебютирует со своим творением Shadow of the Beast

1995 Разработчики создали хитовую гонку Destruction Derby. Игра разошлась на различных платформах тиражом свыше миллиона экземпляров

1996 В продаже появился Destruction Derby 2. Второй эпизод аркадной автогонки не так популярен, как первый

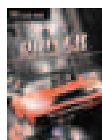
1999 Компания выпускает Driver. Первая часть сериала пользовалась большим спросом, однако постепенно интерес публики к продолжениям стал угасать

2006 В августе издательство Atari продало Ubisoft Entertainment все права на торговую марку Driver. Reflections Interactive переименовали в Ubisoft Reflections

ТЕКСТ: БОРИС СОКОЛОВ

DRIVER: PARALLEL LINES

БЕСПЕЧНЫЙ ЕЗДОК



ЖАНР ИГРЫ
Action

ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft Entertainment

РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Reflections

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Автор идеи Мартин Эдмондсон (Martin Edmondson)

ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.ubi.com/US/Games/Info.aspx?pId=5688

ПОХОЖЕСТЬ
Driv3r, Grand Theft Auto: San Andreas

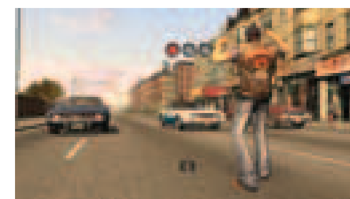
***Driver: Parallel Lines* удивительно похожа на три последних эпизода *Grand Theft Auto*. Вопреки ожиданиям разработчиков игра не попала на вершины различных хит-парадов. В чем же причина неудачи? Ведь Ubisoft Reflections строго следовала фирменному рецепту от своих коллег из Rockstar North: большой город, огромное количество транспортных средств и оружия, полная свобода действий плюс закрученный криминальный сюжет.**

ДОЛГОЖДАННАЯ МЕСТЬ

1978 год. Восемнадцатилетний Ти Кей (сокращение от прозвища The Kid) перебрался из провинции в Нью-Йорк. Единственное, что он научился делать, – это хорошо управлять машиной. Однако парень не пошел в таксисты или дальнобойщики, ему хотелось всего и сразу: красивых девушек, кучу денег и крутую тачку. Автомеханик Рей познакомил героя с темнокожим бандитом по прозвищу Слинк. И пошло-поехало. Молодой водила колесил из одного района в другой, обстряпывая свои темные делишки. Со временем его заметили и другие преступники. Наивный Ти Кей думал, что дела идут в гору – еще чуть-чуть и его возьмут в долю. Но все пошло иначе – подельники просто решили избавиться от парня. В 2006 году герой вышел из тюрьмы. За двадцать восемь лет пребывания за решеткой мир сильно изменился. На смену клешеным джинсам, цветастым рубашкам с большими воротниками, мускул-карам и револьверам пришли мешкообразные штаны, футболки, спортивные модели автомобилей и автоматические пистолеты. Вместо диско и рок-н-ролла из автомагнитолы теперь доносится хип-хоп и электронная музыка. Прежними остались только переполненные улицы родного города. Впрочем, Ти Кею до этого нет никакого дела. Он думает лишь о том, как наказать пятерку предателей.

РАЙОНЫ-КВАРТАЛЫ, ЖИЛЫЕ МАССИВЫ

Даже сейчас виртуальный мир Driver: Parallel Lines выглядит скромнее Grand Theft Auto: San Andreas. Ты не можешь обворовывать квартиры мирных граж-



ТАЧКА НА ПРОКАЧКУ

Помимо основных миссий главный герой Driver: Parallel Lines может выполнять и дополнительные (их несколько десятков). К сожалению, поручения не отличаются большой оригинальностью: угнать автомобиль, забрать деньги у должников, помочь грабителям банка поскорее скрыться с места преступления, убить какого-нибудь бедолагу... Интересными получились только заезды по бездорожью, соревнования в классе GT и несколько уличных гонок. Соваться туда на обычном автомобиле нет никакого смысла. Если ты хочешь одержать победу на самом высоком уровне сложности, придется хорошенько прокачать свою тачку в гараже (отмечен на карте зеленым гаечным ключом). Несколько тысяч баксов – и покореженное старье превратится в машину твоей мечты: навороченный кузов, усовершенствованные подвеска и тормозные колодки, форсированный двигатель, встроенная система впрыска закиси азота, тонированные стекла и пуленепробиваемые шины.



Факты

5 районов в виртуальном Нью-Йорке

14 видов оружия у главного героя

76 моделей машин



Автомобиль со столь необычной раскраской лучше вписывается в яркую атмосферу 1978 года, чем в серые будни 2006-го



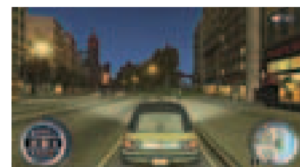
Управлять мотоциклом намного труднее, чем автомобилем. Зато он быстрее набирает скорость и на нем можно лавировать в плотном трафике

дан, грабить прохожих, кататься на моторных лодках, летать на самолетах и вертолетах, посещать магазины модной одежды, парикмахерскую, тату-салон или спортзал. Все деньги приходится тратить на боеприпасы (увы, сами стволы не продаются), а также на ремонт, перекраску и модернизацию украденных автомобилей. Прокачанные тачки пригодятся для участия в нескольких видах гонок, остальные миссии можно без проблем пройти на чем угодно (мотоцикле, легковушке, грузовике и автобусе). Виртуальный Нью-Йорк состоит из пяти округов: Манхэттена, Гарлема, Бронкса, Бруклина и Куинса (разработчики почему-то отказались от Стейтен-Айленда). По соседству расположился штат Нью-Джерси. Повсюду за общественным порядком зорко следят полицейские патрули. Для удобства игрока машины фараонов отмечены на карте специальным знаком. Стоит превысить скорость, проехать по встречной полосе, проскочить на красный свет или попасть в ДТП, как тебя тут же объявят в розыск. Чем больше совершено преступлений, тем быстрее заполняется расположенная рядом со спидометром специальная шкала. Оторваться от преследователей не так уж и сложно. Вдавил педаль газа в пол, поплутал по кварталам зигзагами, и от хвоста не осталось следа. Затем необходимо пересесть в «чистую» машину или попросить автомеханика в гараже перебить тебе номера. Индикатор в правом нижнем углу монитора показывает, насколько хорошо тебя запомнили полицейские. Даже если сменишь автомобиль, копы все равно заметят твою физиономию, если подъехать к ним слишком близко. Так что советуем поставить тонированное лобовое стекло.

ЗАПОЗДАЛЫЙ ВИЗИТ

В PC-версию перекочевали все недостатки консольного варианта игры (на PlayStation 2 и Xbox Driver: Parallel Lines вышла почти полтора года назад). Во время трансляции замедленных повторов изображение сильно размывается. Вдобавок к этому мы видим далеко не самые удачные ракурсы. Оставляет желать лучшего и качество видеороликов. Полигонов в губах трехмерных моделей явно недостаточно, поэтому артикуляция во время разговоров смотрится странно. Трехмерный Нью-Йорк застроен однотипными зданиями, а по его улицам ходят пешеходы-близнецы. Не успел проехать 10 метров, и тебе встречается еще один мужик в белой майке. Кстати, местные жители туповаты – так и норовят угодить под колеса. Разработчики постарались передать отличия между XX и XXI веками разной цветовой гаммой. В 1978 году улицы залиты ярким солнечным светом, а в 2006 году господствуют оттенки сине-

ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ



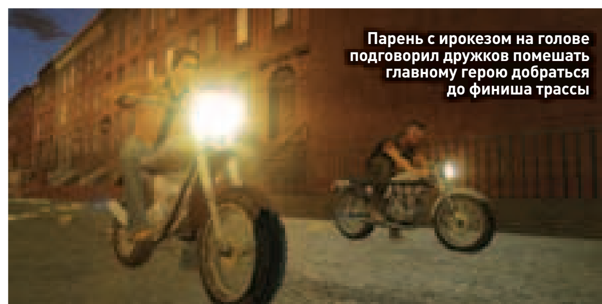
Недавно сериалу Driver исполнилось восемь лет. Первая часть дебютировала на PlayStation в июле 1999 года, а спустя два месяца вышла на нашей платформе. Стиль игры напоминал полицейские мыльные оперы 60–70-х годов. События разворачивались на территории Майами, Сан-Франциско, Лос-Анджелеса и Нью-Йорка. К сожалению, второй эпизод так и не перебрался с приставок на PC. В Driv3r бессменный герой офицер Таннер наматывал километры по дорогам Майами, Стамбула и Ниццы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — 6.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» — 7.3





Парень с ирокезом на голове подговорил дружков помешать главному герою добраться до финиша трассы

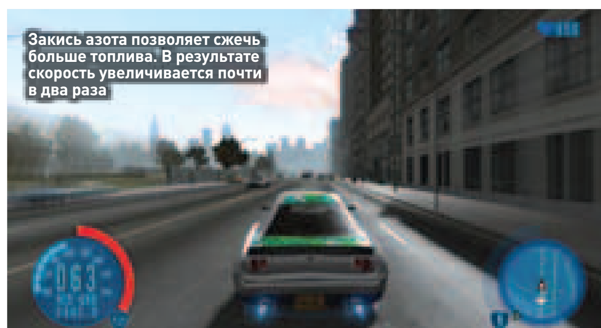
Убойная фраза:

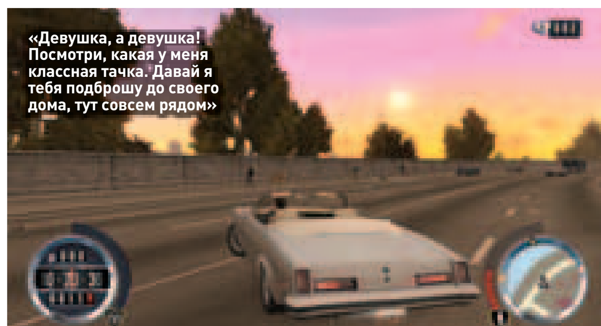
«Парень, я усыплю твой путь золотом и проведу твой счастливый белый зад в землю обетованную».

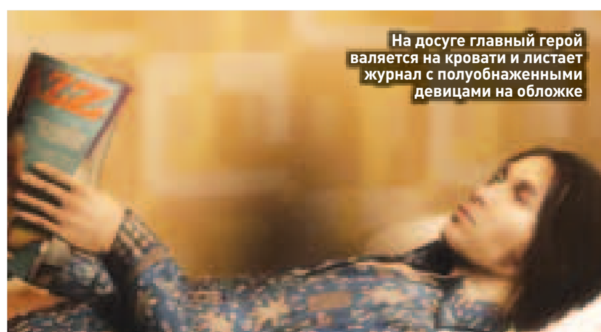
Уголовник Слинк



Угонять машины очень просто. Испуганный владелец дорогостоящего джипа даже не пытается дать сдачи


Закись азота позволяет сжечь больше топлива. В результате скорость увеличивается почти в два раза


«Девушка, а девушка! Посмотри, какая у меня классная тачка. Давай я тебя подброшу до своего дома, тут совсем рядом»


На досуге главный герой валяется на кровати и листает журнал с полуобнаженными девицами на обложке

го и серого – прощай, наивная юность, здравствуй, суровая действительность.

СИМФОНИЯ РАЗРУШЕНИЙ

Физика неплохая. На высокой скорости автомобиль гоняет разбросанные по подворотням коробки и бочки, сбивает таксофоны, деревянные лавки и фонарные столбы. Повреждения отражаются не только на машине (разбиваются стекла, отлетают бампер, двери и крышка капота, загорается двигатель), но и на ее ходовых качествах. Больше 50 миль в час из вдребезги разбитой тачки не выжмешь. Лучше всего разработчикам удалось музыкальное сопровождение. Первую часть игры звучат одни хиты. Многие из них ты наверняка слышал в голливудских фильмах 70-х годов. Современные композиции во второй части тоже неплохие, но не такие известные.

КУШАТЬ ПОДАНО

Создатели игры позаимствовали много идей из Grand Theft Auto. Однако не спеши называть их творение обидным словом «клон». Просто после выхода ***San Andreas*** в жанре экшен на колесах сложно сделать что-то новое. К сожалению, Driver: Parallel Lines напоминает запеченную картошку без соли: вроде бы полезно и питательно, но быстро приедается. **PCG**

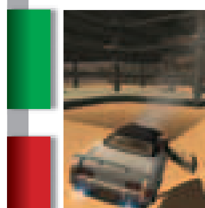
УДОВОЛЬСТВИЕ В ЧАСАХ И БАЛЛАХ



Ты не можешь обворовывать квартиры мирных граждан, грабить прохожих, кататься на моторных лодках, летать на самолетах и вертолетах

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★	6.0



Необычный сюжет: действие разворачивается в XX и XXI веках; классная подборка музыки; неплохая физика повреждений; захватывающие гонки; прокачка машины

Порядком устаревшая графика; низкое разрешение видеороликов; отвратительный искусственный интеллект пешеходов

6.5

«Дешевая» замена великолепной Grand Theft Auto: San Andreas – как маргарин вместо масла


Такое ощущение, что жители окрестных домов выбрасывают весь мусор из окон

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 Ян Белл (Ian Bell) и Хенрик Рус (Henrik Roos) основали SimBin Development Team. Руководители компании объединили разработчиков из нескольких европейских стран

2004 В октябре GTR: FIA GT Racing Game пользовалась серьезным успехом среди поклонников реалистичных автосимуляторов

2005 В ноябре вышла GT Legends. На сей раз нам предложили прокатиться на гоночных автомобилях образца 60–70-х годов прошлого столетия

2006 В сентябре в продаже появилось продолжение дебютного творения SimBin Development Team – GTR 2: FIA GT Racing Game

2006 В ноябре диск с RACE: The Official WTCC Game занял свое место на полке настоящего фаната хардкорных автосимуляторов

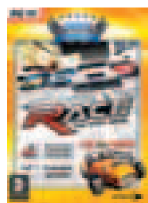
ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ


Обрати внимание на детализацию кабины автомобиля. Увы, зрителей нарисовали плоховато


От столкновения двух лидеров в выигрыше остались все те, кто шел позади

RACE: CATERHAM

СКРОМНЫЙ ПОДАРОК



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
РАЗРАБОТЧИК
SimBin Development Team
ПОЙДЕТ
Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Ведущий дизайнер Андерс Хейденберг (Anders Hejdenberg)
ПОХОЖЕСТЬ
RACE
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 24
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В НТЕРНЕТЕ
www.race-game.org/caterham

До недавнего времени сотрудников SimBin Development Team можно было обвинить во многих грехах. Опыта им не хватает, с реализмом переусердствовали. Но вот лентяями ребят точно не назовешь. На протяжении четырех лет разработчики творили новые автосимуляторы, а если и брались за продолжение какого-то успешного проекта (например, *GTR 2: FIA GT Racing Game*), то придумывали уйму важных изменений. Однако вышедший этим летом *RACE: Caterham* слегка подпортил безупречную репутацию компании.

КРУГЛАЯ ДАТА

В честь пятидесятилетия компании Caterham Cars английское издательство **Eidos Interactive** выпустило расширенную версию ***RACE: The Official WTCC Game***. Вместе с оригинальной игрой на жесткий диск автоматически устанавливается небольшое дополнение RACE: Caterham. Если верить официальному пресс-релизу, туда вошли две трассы (знаменитый кольцевой трек в итальянском местечке Имола и закрытая в 1997 году трасса в португальском Эшториле) плюс шестьдесят моделей автомобилей. На самом деле речь идет лишь о трех новых машинах: CSR 200, CSR 260 и концепт-каре CSR 320, просто для каждой из них предусмотрено двадцать вариантов покраски корпуса.

Разработчики оптимизировали движок и добавили несколько опций в настройках управления. Теперь с капризными тачками совладают не только любители профессиональных автосимуляторов, которые купили себе руль и педали, но и рядовые геймеры при помощи обычной клавиатуры. На этом скромный список изменений заканчивается.

К сожалению, новинки доступны далеко не во всех режимах. Оценить прелести английских малышек с объемом двигателя в 200, 260 и 320 лошадиных сил получится лишь в четырех из шести дисциплин. В «Чемпионате» и «Дуэли» виртуальным пилотам придется гонять по десяти хорошо знакомым трассам на BMW, Seat, Chevrolet, Alfa Romeo, Honda и Peugeot.

ДЛЯ ОПОЗДАВШИХ

Даже самые заядлые поклонники RACE: The Official WTCC Game десять раз подумают, а стоит ли им покупать новое издание игры? Самый интересный режим «Чемпионат» и графика остались такими же, какими были и раньше. Зачем платить за две новые трассы и три автомобиля, если можно приобрести какую-нибудь другую гонку? Например, ***Colin McRae: DiRT***. Адд-он RACE: Caterham стоит порекомендовать только тем, кто увлекается реалистичными автосимуляторами, но по каким-то причинам не успел познакомиться с оригинальной игрой. **PCG**



ЗНАКОМСТВО С ЮБИЛЯРОМ

Caterham Cars основана в 1967 году. Первое время компания занималась продажей автомобилей Lotus. Спустя шесть лет основатель Грэхам Ниарн (Graham Nearn) наладил в Англии производство 4-й серии Lotus Seven, а затем и 3-й. Представленные CSR 200 и CSR 260 сошли с конвейеров в конце 2004 года, а CSR 320 только готовится к запуску.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

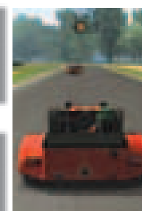
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» — 5.4

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0





Три новых автомобиля от английской компании Caterham; две точные копии реально существующих трасс; улучшенная система управления с помощью клавиатуры

Графика, музыка и геймплей остались без изменений; новинки можно опробовать не во всех режимах; продается только вместе с оригиналом

6.5

Скромная добавка для качественного автосимулятора. Только для фанатов



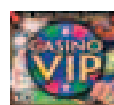
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1997



Основана компания Valusoft, специализирующаяся на разработке и распространении доступных игр по низким ценам

2007



В апреле поступает в продажу Casino VIP – развлекательный сборник по привлекательной цене $9,99.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР МАКСИМОВ



Единственный общий план казино – эта статичная и ужасно нарисованная картинка



Перед игроками лежат карты размером с лист формата А4, а фишки никак не меньше компакт-дисков



ЖАНР ИГРЫ
Card Game
ИЗДАТЕЛЬ
Valusoft
РАЗРАБОТЧИК
Valusoft
ПОЙДЕТ
Процессор 700MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.valusoft.com/products/casinovip.html
ПОХОЖЕСТЬ
Casino, Inc., Microsoft Casino

CASINO VIP

БЕЗ АЗАРТА

Многим геймерам знакомы пиратские сборники с броскими заголовками «Все шутеры года на 1 DVD». На одну болванку запихивают лишенные звука и роликов версии игр, а то и вовсе демки. Игроки со стажем помнят китайские картриджи для Dendy, где было записано множество ромов. Компания Valusoft предлагает нечто подобное, только с соблюдением всех авторских прав: порядка пятидесяти игр по цене десять долларов.

Какой же это сборник, ежели на диске только азартные забавы, спросишь ты. А дело в том, что карточных и прочих развлечений в ***Casino VIP*** куда меньше, чем разнообразных мини-игр. После установки на жесткий диск на рабочем столе твоего компьютера появятся три ярлыка. ***Las Vegas Casino*** – это виртуальное казино, Casino VIP – сборник из 32 мини-игр, а ***Texas hold 'em*** предназначен исключительно для поклонников покера. Но обо всем по порядку.

НЕЧЕСТНОЕ КАЗИНО И УЖАС-ИГРЫ

В Las Vegas Casino ты найдешь баккара, рулетку, очко, кости, покер и три разновидности игровых автоматов. Но удовольствия от них не получишь. Всему виной ужасная двухмерная графика и невероятно умный искусственный интеллект. В карты обыграть компьютер очень сложно – он не ошибается и всегда выбирает наилучшую комбинацию из возможных. В рулетке и костях выигрышные номера выпадают случайно, причем бросок фишек мы никак не контролируем. Легко победить можно лишь одноруких бандитов (благодаря странному алгоритму работы) – за двадцать минут я, нажимая беспрестанно на одну клавишу, увеличил свой капитал с 1000 до 80 000 долларов.
Если тебе по душе покер, то добро пожаловать в Texas hold 'em. К нашим услугам пять разновидностей самого известного карточного «вируса» (есть популярные «Омаха» и Texas hold 'em). Играть не менее скучно, чем в Las Vegas Casino: графика еще хуже, анимация соперников тоже не впечатляет, а уровень сложности регулировать нельзя.
Но самый настоящий кошмар ждет тебя после запуска Casino VIP. Всего здесь пять категорий. Action: вращаем бутылку и угадываем выигрышный номер. Arcade: дартс, боулинг и несколько развлечений на тему «попади в цель». Card: карты и автоматы. Logical: «Сапер» и «Пятнашки». Sport: нечто невообразимое, к спорту не имеющее никакого отношения. Все сделано в стиле недорогих онлайновых флеш-игр с неказистой графикой и неудобным управлением. **PCG**



КОМУ И ЗАЧЕМ?

Скажешь, этот сборник пригодится скучающим секретаршам и прочим офисным работникам взамен «Червей» и «Сапера»? Вряд ли. Игры запускаются и закрываются очень долго, что не позволит быстро замести следы при появлении шефа. А отсутствие статистики и мультиплеера отбивает всякое желание играть дома.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★	2.0
ГРАФИКА	★★★	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★	3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★	4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★	5.0



За десять долларов ты получаешь около пятидесяти разнообразных игр; низкие системные требования; большой выбор азартных развлечений

Не ведется статистика в мини-играх; отвратительные графика и музыка; нет мультиплеера; игры долго запускаются

6.0

В Valusoft решили брать геймеров не качеством, а количеством. Верно ли?





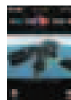
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001



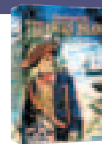
Во французском городе Лионе основана компания Nobilis. Помимо разработки игр компания занимается издательской деятельностью и локализациями

2006



Издательство выпустило на территории Франции посредственную адвенчуру Alida

2007



Nobilis выпустила несколько адвенчур, среди которых была и Destination: Treasure Island

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДР МАКСИМОВ



Хозяин телеканала каждый понедельник раздает новые указания и советует, что стоит сделать для повышения рейтингов



Сердце твоего телеканала



ЖАНР ИГРЫ
Management

ИЗДАТЕЛЬ
Nobilis

РАЗРАБОТЧИК
Nobilis

ПОЙДЕТ
Процессор 1,5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tvgiant-thegame.com

ПОХОЖЕСТЬ
The Movies, Playboy: The Mansion, Hollywood Tycoon

TV GIANT

АКУЛЫ ГОЛУБОГО ЭКРАНА

Считаешь, что «Спорт» уделяет мало внимания керлингу, MTV несправедливо забывает про твоего любимого Укупника, а на «ТНТ» показывают «ДОМ 2» слишком редко? Тогда создай свой идеальный телеканал при помощи *TV Giant*.

В небольшом городке вещают четыре станции. Самая непопулярная – E-TV. Именно туда тебя и пригласят на должность исполнительного директора. Стартовый капитал – 2 миллиона долларов. Но не обольщайся, по меркам шоу-бизнеса это чуть ли не гроши. Однако для раскрутки вполне хватит.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Поначалу придется заниматься практически всеми аспектами работы телеканала: составлять программу передач, подписывать рекламные контракты (основной заработок в игре) и добавлять проморолики в эфир, планировать строительство студий, организовывать съемки фильмов, сериалов и программ, руководить отделом кадров. Также нужно мотаться по всему городу и думать о закупке и продаже материалов, ездить в мэрию, беседовать с авторами и сценаристами, посещать места происшествий, чтобы сделать качественный репортаж. Позже ты сможешь переложить часть забот на плечи наемных работников.

В эфир мы ставим четыре типа программ: фильмы, сериалы, развлекательные программы (ток-шоу, телевикторины, реалити-шоу) и выпуски новостей. У каждой передачи есть возрастной рейтинг, и предназначена она для показа в определенное время – эротический фильм, например, следует демонстрировать исключительно после двадцати трех часов. Также при формировании сетки вещания следует учитывать социально-возрастные особенности аудитории: детям – сказки, мамам – мелодрамы и ток-шоу, папам – триллеры, боевики и «кино для взрослых».

Для того чтобы оценить эффективность наших действий, есть довольно подробная, но при этом слегка заумная статистика. Также ты можешь заглянуть практически в любой дом в городе (кликнув на нем правой кнопкой мыши) и подсмотреть, какому телеканалу отдают предпочтение жители.

УЖАСЫ ТЕЛЕВИДЕНИЯ

Глобальная карта сделана в виде трехмерного города, по дорогам разъезжают автомобили, по улицам прогуливаются горожане. На карте довольно много зданий, куда ты можешь войти. Тогда камера переключится на вид от первого лица, но передвигаться можно исключительно по проложенным разработчиками «рельсам» (как в ***Myst***).

Близкая по теме ***The Movies*** вышла почти два года назад и даже тогда не была эталоном в плане красоты. А TV Giant выглядит на фоне шедевра **Питера Молине** (Peter Moulineux) просто блекло. И дело даже не в бедных текстурах, малополигональных моделях и топорной анимации. Просто разработчики попытались сделать картинку максимально реалистичной и кинематографичной. А в итоге получилось безвкусно и просто некрасиво. Особо расстраивает малое количество фигурок персонажей – часто случается, что программист, продюсер и парочка ведущих выглядят абсолютно одинаково.

Интерфейс вышел очень запутанным и неочевидным. В игре нет отдельного меню или экрана, при помощи ко-

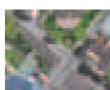
В эфир мы ставим четыре типа программ: фильмы, сериалы, развлекательные программы (ток-шоу, телевикторины, реалити-шоу) и выпуски новостей





Факты

1 игровой режим доступен – карьера



4 телеканала конкурируют в городе

10 интерактивных зданий


В банке можно занять денег


Твои репортеры не умеют сами снимать репортажи – приходится давать им задания

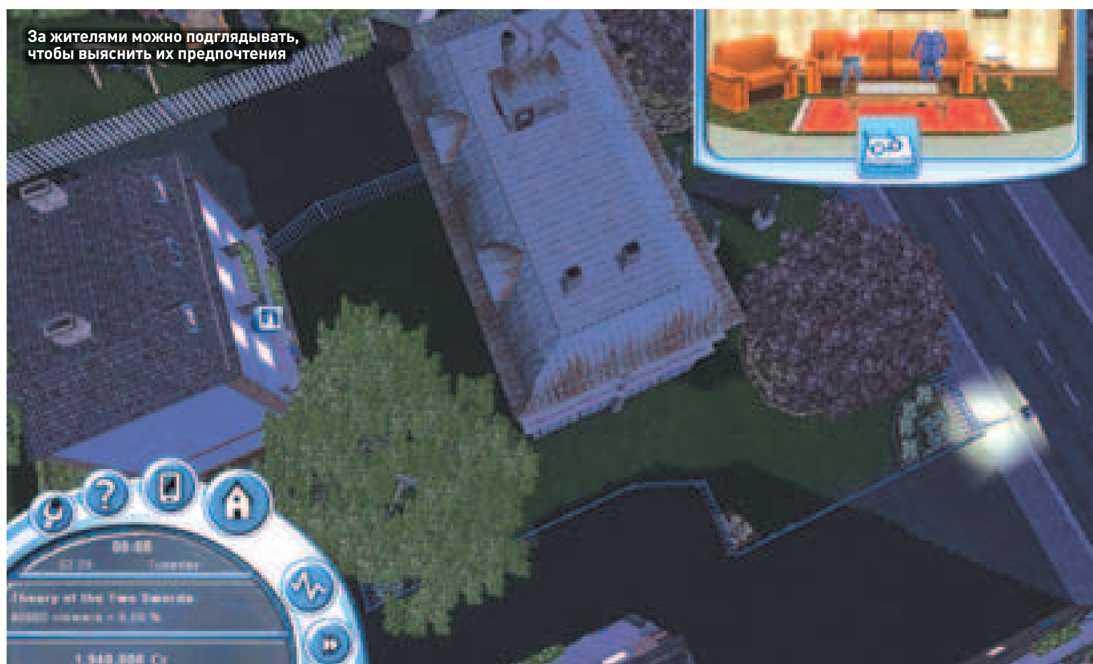
ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» — 4.5

торого можно было бы выполнять основные или хотя бы самые актуальные действия. Захотел составить программу передач на следующую неделю? Изволь зайти в офис, подойти к лифту, подняться на второй этаж и кликнуть на мониторы. Решил, что надо купить новый сериал и запустить его в эфир? Выходи на улицу, перемещайся в магазин (3-4 движения мышкой), заходи внутрь и жми на изображение продавца. Нужна реклама – тащись в агентство, требуются сценарии – снова беги через весь город к авторам, подумал заказать фильм – возвращайся обратно к офису и следуй дальше – на съемочные площадки за ним. А сохранить игру можно только в своем кабинете, сев за компьютер и найдя соответствующий пункт. Некоторые элементы управления приходится искать чуть ли не с лупой: очутившись в новом здании, ты вынужден водить курсором по всему экрану в поисках интерактивных элементов. ***TV Giant*** – явный пример того, как разработчики хотели сделать умную и разностороннюю игру, да чего-то не хватило (бюджета, времени, таланта). В игре есть несколько приятных моментов, но пробиваться к ним через кошмарную графику и хаотичный интерфейс нет никакого желания. **PCG**


Экран планирования эфира на неделю. Без стакана разобраться непросто


За жителями можно подглядывать, чтобы выяснить их предпочтения

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★	5.0
ГРАФИКА	★★★	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★	3.0
ИНТЕРФЕЙС	★	1.0

Богатый выбор возможностей по созданию и заполнению эфира телеканала; приятная музыка; низкие системные требования; забавные названия фильмов и шоу

Перегруженный и неочевидный интерфейс; слабенькая графика вкупе с кошмарными моделями персонажей; отсутствие даже намека на юмор; сложности в освоении

6.0 **Богатый на возможности, полный неплохих идей экономический симулятор с неудачными интерфейсом и графикой**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 STREKO — В сентябре несколько энтузиастов основали студию Streko-Graphics, Inc. Официально ее представительство находится в Канаде, но разработчики обосновались на Украине

2004  На свет появился дебютный проект – симпатичный клон Myst под названием Aura: Fate of the Ages

2007  В начале года вышло продолжение Aura – The Sacred Rings, во многом уступавшее своей предшественнице

ТЕКСТ: АНДРЕЙ ПЕРВЫЙ


На стенах изображены странные символы. Что бы это значило?


Некоторые пейзажи выглядят недурно. Для отечественной адвенчуры

DEAD REEFS

СЕЛИ НА МЕЛЬ



ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
The Adventure Company
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Streko-Graphics
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.adventure-companygames.com/tac/dead_reefs
ПОХОЖЕСТЬ
Sherlock Holmes: The Awakened

Отечественная студия Streko-Graphics знакома многим поклонникам адвенчур. В основном благодаря сериалу *Aura*. Совсем недавно мы рассказывали о ее последней работе – посредственном клоне *Myst* под названием *The Sacred Rings*. И вот уже подоспела новая игра, совсем на другой лад.

ТЕНИ ИНСМУТА

Наследие По, Лавкрафта и Вашингтона Ирвинга не дает сценаристам покоя. Пожалуй, эти писатели открыли все, что только можно, в жанре ужасов. И даже современные авторы бестселлеров вроде Кинга или Баркера во многом пошли по стопам классиков. Поэтому завязка ***Dead Reefs*** никого не удивит. Почти обезлюдевший остров Мертвые рифы, несколько столетий бывший прибежищем пиратов. Загадочное убийство сына местного аристократа. Прибывший с большой земли королевский следователь. Всплывшие оккультные тайны, древние проклятия, артефакты и демон из преисподней. Знакомо, не правда ли? Да что там, почти все это так или иначе есть в ***Sherlock Holmes: The Awakened***. Но Streko-Graphics опередила своих коллег из **Frogwares**. Однако по пути споткнулась о другие грабли и к финишу пришла нос к носу с конкуренткой.

БЕЗ ИЛЛЮЗИЙ

Надо сказать, появившийся год назад рекламный ролик игры заинтриговал. Зато последовавшие за ним скриншоты шокировали. Они были без преувеличения уродливыми. Поэтому я здорово удивился, когда запустил Dead Reefs и узрел вполне приличную картинку. С ***Crysis*** сравнивать не будем, ***Syberia*** тоже оставим в покое. Тем более что задние планы здесь не отрендеренные, а полностью трехмерные. И выглядят получше, чем в том же «Холмсе».

А вот моделькам не хватает полигончиков. Да и напоминающие грязные листы ватмана волосы их не красят. Но дизайнеры придумали довольно запоминающиеся образы (хотя и до безумия затасканные). Чего стоит один только лупоглазый главный герой, здорово смахивающий на Джонни Деппа. Видимо, разработчикам очень нравится **«Сонная лощина»**.

Впрочем, мы ценим адвенчуры не только за картинку. Хотя полная всевозможных клише история вряд ли сойдет за достоинство. Но свою роль она честно выполняет, «тащит» нас все дальше, заставляет болтать с второстепенными персонажами, искать предметы и решения. Да только мало этого. Хочется саспенса и захватывающей интриги. А их не «завезли». В любую минуту можно спокойно оторваться от Dead Reefs и заняться другими делами. Однако бывают моменты, когда о ней хочется позабыть навсегда. Увы, слишком часто. Взять хотя бы управление. Уж и не знаю зачем, но авторы «заточили» его под геймпад. Вместо того, чтобы положиться на привычный point & click приходится передвигать героя с помощью клавиатуры. Мышка даже в пазлах не потребуется. В диалогах выбирать варианты ответов тоже не нужно. Их попросту нет. Настоящий рай для консольщиков! Однако кому нужна на приставках классическая адвенчура?

Вот и представь себе, как «удобно» с таким интерфейсом гулять по острову. Тем более что нас постоянно заставляют возвращаться в уже осмотренные места. И хорошо, если мы

Вместо привычного point & click приходится передвигать героя с помощью клавиатуры. Мышка даже в пазлах не потребуется



Факты

1 Джонни Депп никогда не участвовал в создании игры

2 раза надо добыть ключ от склепа

2 главных подозреваемых



Человек, который совсем не похож на Джонни Деппа



Хозяин поместья горюет о погибшем сыне. Но это возмездие за былые грехи, ведь его предки промышляли пиратством

знаем, что туда нужно сходить. А если нет и приходится бегать всюду? А если несчастный следователь попал в подземелье, где почти ничего не видно (настроек гамма-коррекции почему-то не предусмотрели)? Или если ему надо разыскать на черном-черном полу черную-черную активную точку и встать с ней рядом?

С загадками тоже начудили, особенно под конец. Простите, но мне совсем не интересно два раза открывать один и тот же склеп, второй раз лазить по тем же самым катакомбам, решать головоломку глупого мальчишки, чтобы заполучить какую-то рыбину, и разыскивать булавку, чтобы инспектор понял, что не умеет вскрывать замки. Даже камень наш подопечный переворачивает исключительно палкой. Как насчет поддеть ногой?

ПЕРВАЯ СРЕДИ РАВНЫХ

Но и это не основное. Души в игре нет. Поэтому-то главный герой с ледяным спокойствием взирает на привидение. Даже не удивляется. Видно, каждый день с ним встречается. Поэтому во время некоторых бесед хочется заснуть богатырским сном и проснуться после финальных титров. Впрочем, несмотря на огрехи, перед нами одна из лучших отечественных адвенчур. Может, даже и лучшая. Хотя вряд ли это комплимент. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	5.5
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	4.5



Не самая плохая для отечественной адвенчуры картинка; простые головоломки и очевидные решения порадуют новичков; фанатам, возможно, понравится сходство с «Сонной лощиной»

Очень странное управление, зачем-то заточенное под геймпад; приходится два раза делать одно и то же; слишком много штампов и клише в истории

6.0

Вряд ли поклонники ужастиков, особенно классических, обнаружат для себя что-то новое. А новички не заметят недостатков



Угадай, мужчина это или женщина?



Ну какой же ужастик без древнего демона?

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2000  Восемь разработчиков покинули Ubisoft Entertainment, чтобы основать собственную компанию Cyanide Studio

2001 Летом в продажу поступило дебютное творение – Cycling Manager. Со временем игра превратится в сериал

2004 Компания выпустила Chaos League. Через год выйдет дополнение Chaos League: Sudden Death

2006  В апреле Cyanide Studio решила попробовать свои силы в жанре RPG. Проект Loki поступит в продажу в конце августа

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ



PRO CYCLING MANAGER SEASON 2007

Я БУДУ ДОЛГО ГНАТЬ ВЕЛОСИПЕД



ЖАНР ИГРЫ
Management
ИЗДАТЕЛЬ
Focus Home Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Cyanide Studio
ПОЙДЕТ
Процессор 1.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Pro Cycling Manager 2006
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 20
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cycling-manager.com

Так получилось, что в России велогонки почти не пользуются популярностью. Соревнования показывают в неудобное время по недоступным многим жителям нашей страны телеканалам, а в спортивных новостях лишь изредка называют имя победителя очередного этапа.

Зато жители Южной Европы буквально помешаны на своих «Джиро д'Италия», «Вуэльте» и «Тур де Франс». Совсем недавно вернувшегося с победой испанца Альберто Контадора в аэропорту встречали тысячи восторженных болельщиков, которые сами не прочь сесть за руль и проехать десяток-другой километров по загородному шоссе. Именно на таких увлеченных людей и рассчитан ***Pro Cycling Manager Season 2007***.

ДОЛОЙ ВЫДУМКИ!

Французская компания **Cyanide Studio** на протяжении шести лет создает уникальный проект – менеджер велосипедной команды. Наконец-то разработчики смогли получить лицензии от Ассоциации профессиональных велосипедистов и от устроителей различных соревнований. Это значит, что ты будешь управлять реально существующими спортсменами (например, за казахстанскую команду выступает недавно уличенный в применении допинга Александр Винокуров) и ездить по точным копиям настоящих трасс. В игре представлен не только знаменитый «Гранд Тур», но и менее престижные состязания.
В главном меню ты можешь выбрать один из четырех режимов: гонка, заезд на определенном этапе, классический сезон и карьера. Новичкам советуем выполнить шесть практических упражнений в обучающем режиме.

ЗАНЯТОЙ ЧЕЛОВЕК

Управлять командой профессиональных велосипедистов ничуть не сложнее, чем футбольным или хоккейным клубом. Если ты хоть раз играл в менеджеры от компании **Sports Interactive**, то без проблем справишься и с Pro Cycling Manager Season 2007. В самом начале создаем персонаж, выбираем одну из шестидесяти команд, затем распределяем небольшое количество очков опыта по четырем параметрам: персонал, финансы, тренерское мастерство и общение с молодыми талантами. Правила просты: чем больше ты одержишь побед, тем мастеровитее станет подопечный спортсмен.
Большую часть времени руководитель проводит за рабочим столом. На календаре разными цветами отмечены предстоящие турниры. Сезон начинается 1 января 2007 года. До старта австралийского этапа остается всего ничего, а дел накопилось невпроворот. Надо нанять стоящих тренеров и скаутов, переманить к себе в команду восходящую звезду, проследить за физическим и психологическим состоянием гонщиков, закупить подходящую экипировку от известных фирм-производителей, спланировать ведомость и подписать выгодные контракты со спонсорами (названия компаний – вымышленные). Хитрые бизнесмены не желают заниматься меценатством. Взамен они требуют достичь определенных результатов. Хочешь получить побольше – изволь победить на каком-нибудь этапе «Тур де Франс» или «Джиро д'Италия».
Члены команды периодически преподносят сюрпризы. Чаще всего непри-

Если ты хоть раз играл в менеджеры от компании Sports Interactive, то без проблем справишься и с Pro Cycling Manager Season 2007





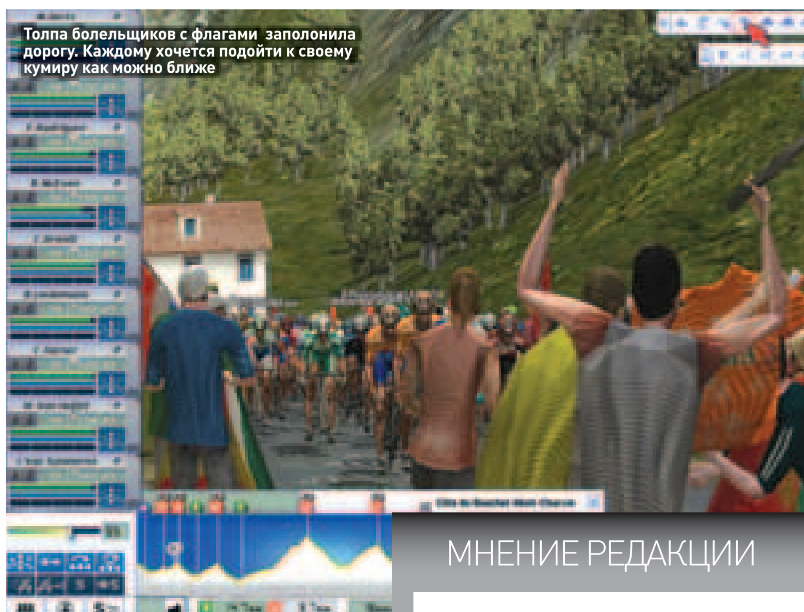
Факты

6 лет существует необычный сериал

9 спортсменов в команде

60 реальных велосипедных команд


Лопес Гарсия слишком рано ушел в отрыв – совсем скоро его силы иссякнут. Большую часть гонки лучше держаться в общей группе


Толпа болельщиков с флагами заполонила дорогу. Каждому хочется подойти к своему кумиру как можно ближе

ятные. У одного гонщика показатель расположения духа упал до отрицательного значения, другой пожаловался желтой газетенке, какой у него жадный начальник. Если в прессе разгорится скандал, спонсоры могут урезать бюджет. Утонуть в потоке забот проще простого. Хорошо, что некоторые функции может выполнить электронный помощник.

КРУТИ ПЕДАЛИ

Перед загрузкой трехмерной трансляции очередного этапа важно грамотно спланировать действия команды. В соревнованиях должны участвовать не только самые сильные, но и психически уравновешенные спортсмены. Если у кого-то нелады с настроением, лучше дать ему передохнуть. У каждого гонщика своя роль. Кто-то показывает великолепные результаты на равнине, кто-то, наоборот, хорош на горных этапах. Один обладает ярко выраженными лидерскими качествами, другой предпочитает оставаться в тени. Все как в реальной жизни.

Pro Cycling Manager Season 2007 вобрал в себя все самое лучшее из предыдущих эпизодов сериала. К сожалению, игра не может похвастаться современной графикой. Впрочем, для менеджеров это не столь серьезный недостаток, как для спортивных симуляторов. Главное – интересный геймплей. **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	7.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	6.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0



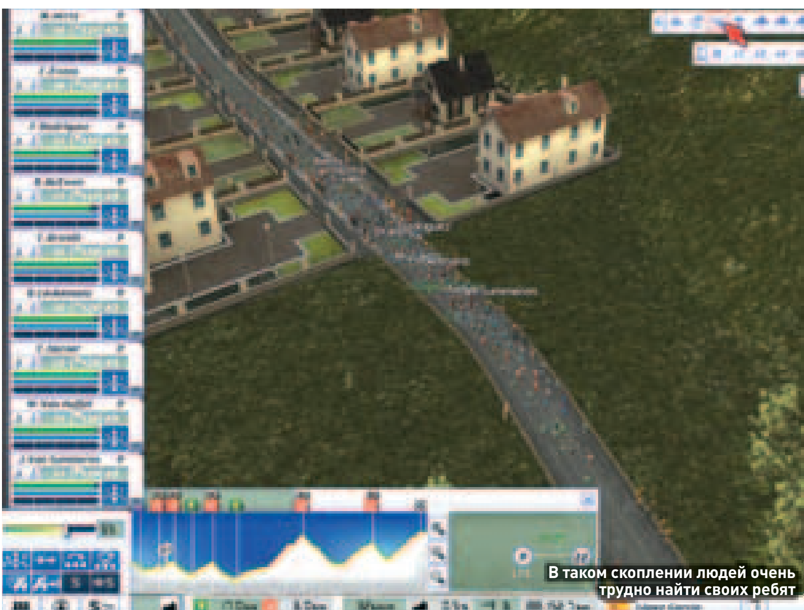

Разработчики получили необходимый набор лицензий; удобный интерфейс; неплохое звуковое сопровождение; происходящие в игре события выглядят правдоподобно

Графика не соответствует современным стандартам; простенький дизайн трасс; электронные помощники могут выполнять за игрока далеко не все обязанности

7.0

Качественный спортивный менеджер. Игра может понравиться не только любителям велоспорта


Гонщикам предстоит подниматься несколько километров в гору


В таком скоплении людей очень трудно найти своих ребят

1999 Издательство THQ основало студию Heavy Iron Studios

2001 Выходит Evil Dead: Hail to the King – провальный и совсем не страшный ужастик

2004  Игру The SpongeBob SquarePants Movie тепло приняли фанаты Губки Боба

2004  В продажу одновременно с премьерой фильма «Суперсемейка» поступила одноименная игра. Позже будут выпущены два продолжения

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ГМОРД» МЕРКУХИН



Ищи видеообзор на диске!



Сон главного героя. Сырный рай для любой крысы



ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Heavy Iron Studios
ПОЙДЕТ
Процессор 1,3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Три CD / Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.snowball.ru/ratz
ПОХОЖЕСТЬ
Disney's Chicken Little, The Incredibles

РАТАТУЙ (RATATOUILLE)

БЕСПЛАТНЫЙ СЫР В МЫШЕЛОВКЕ

Познакомься с крысенком Реми. Вместе со своей семьей он живет в парижской канализации. Пока его сородичи рыскают по помойкам в поисках остатков какой-нибудь еды, герой каждую ночь прокрадывается на кухню местного ресторана. Но не для того, чтобы стащить кусочек сыра. О нет! Для него пища – это инструмент, а процесс приготовления блюда – искусство. Мечта Реми – ни много ни мало – стать шеф-поваром! Не беда, что он всего лишь зверек, которого не примут в кулинарную академию. Для упорных нет преград. И он их преодолеет, а ты ему в этом поможешь.

BON APPETIT!

Первое впечатление от игры весьма радужное. Мы видим деревеньку, домик с маленьким огородиком. Неподалеку посреди пустого поля стоит мельница, на крыше которой отдыхают утомленные полетом птицы. Ленивое солнце постепенно заходит за горы, закат неописуемо красив. Звучит приятная и расслабляющая мелодия. Идиллия. Проходим первый уровень, привыкая к управлению и непокорной камере. Но когда обучение подойдет к концу, действие переносится в Париж. И вовсе не в тот прекрасный город, что ты видел на открытках. Виртуальная столица моды погружена во мрак. Трудно объяснить любовь разработчиков к черным и коричневым краскам, однако практически на всех этапах мы видим лишь эти цвета. Яркость экрана приходится выкручивать на максимум, чтобы разглядеть малютку Реми.

Изредка попадаются интересные уровни вроде путешествия по кухне ресторана или «сырных» снов главного героя. И сразу становится понятно, что в **Heavy Iron Studios** работают отнюдь не бездари, просто пошли они не той дорожкой, какой следовало бы.

Самое обидное, что у ***«Рататуя»*** большой потенциал. С одним только обаяшкой Реми можно было создать потрясающе смешную аркаду для всей семьи. А ведь есть еще много других интересных персонажей из мультика. Жаль, не вышло.

Без ответа остается один вопрос: кто надоумил авторов сделать столь сырую, «серую» и отталкивающую игру? Красивых уровней и интересных заданий здесь совсем мало. А вот беготни по канализации хоть отбавляй. Добавьте жизни мертвым улицам Парижа, господа разработчики! И тогда, возможно, «Рататуй» превратится в детскую аркаду, а не в мечту Фредди Крюгера. **PCG**



БЕЗ СЛЮНЯВЧИКА НЕ ЧИТАТЬ!

На самом деле рататуй – это овощное рагу, одно из блюд французской кухни. Основными ингредиентами считаются два вида перца (красный и желтый), баклажаны (можно заменить кабачками) и томатное пюре. В других странах есть свои разновидности французского рагу. В Италии используют много перца, чеснока и соли, а блюдо обычно подают в виде гарнира к мясному блюду, например бараньим ребрышкам.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» 4.7

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Очаровательный главный герой; интересные персонажи и уморительные диалоги; превосходное музыкальное сопровождение, идеально подходящее антуражу

Почти всегда мы видим лишь темные краски, яркие оттенки не в чести у разработчиков; плохое качество видеороликов

6.0 **Неприметная аркада по мотивам мультика Pixar с обаятельным главным героем**



ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998  Образована компания Xbow Software. Как сказано на официальном сайте, начинала она «с группы энтузиастов и простых игрушек».

2004 Xbow Software выпустила космическую стратегию в реальном времени «Звездные волки».

2006 Выходят «Звездные волки 2». Игра оказалась довольно успешным продолжением первой части и получила высокие оценки игровой прессы.

2007 Видимо, устав от космоса и стратегий, компания выпускает аркадную автогонку «Автопробег "Черное море"».

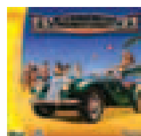
ТЕКСТ: ДМИТРИЙ НИКИТИНСКИЙ




А все потому, что я наехал на стоявших на остановке людей

АВТОПРОБЕГ «ЧЕРНОЕ МОРЕ»

ВОДИТЕЛИ ДЛЯ МАЛЕНЬКОЙ ВЕРЫ



ЖАНР ИГРЫ
Racing
ИЗДАТЕЛЬ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Xbow Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОХОЖЕСТЬ
Ford Racing 3, GTI Racing, World Racing 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/avtoprobeg_cm

Корифеи индустрии не устают твердить нам о том, что картинка в играх вторична, а главное – геймплей. Как ни странно, на сегодняшний день лучше всего этот постулат иллюстрирует простенькая автоаркада, сработанная нашими соотечественниками на движке польского шутера *Chrome*.

ПРИБОРЫ? 40!

Начнем с очевидного. Перед нами типичная российская игра со множеством багов. Порой довольно забавных. Придя к финишу последним, я неожиданно получил предложение забрать приз за первое место. Но протянуть загребущие ручки не успел – получил сообщение о критической ошибке и вылетел в операционную систему. После одного из таких падений я с удивлением заметил, что казус случился с… ***GTI Racing***! Игрой, которая тоже была сделана на Chrome Engine и вышла в прошлом году. Но кого в наше время удивишь багами! Их полно и в западных проектах.

У ***«Автопробега "Черное море"»*** есть куда более серьезный недостаток – незаконченность. И это видно невооруженным глазом. На коробке с игрой нам советуют обзавестись рулем с педалями для более комфортной игры. Между тем включить их не получилось. Хотя в меню настроек есть калибровка осей. Но вот перестроить управление на баранку попросту не дают – кнопку «руль по умолчанию», по которой советует кликнуть руководство, обнаружить так и не удалось. Может, с устройством что-то не так? Да нет, во ***Flatout*** работает нормально.

По умолчанию предлагалось управлять стрелочками. Назначил было для «газа» клавишу «w» и больше ничего сделать не успел – при последующих обращениях к настройкам вместо списка кнопок открывался лишь девственно чистый оранжевый фон.

А ДОЕДЕТ ЛИ ТО КОЛЕСО ДО КАЗАНИ?

В игре два режима – симуляторный и аркадный. Честно говоря, принципиальной разницы между ними я не заметил. На мой взгляд, это одна и та же аркада, просто на двух уровнях сложности – среднем и тяжелом. Можно ездить в режиме «карьера», а можно – в одиночных заездах.

Всего треков шестнадцать. Они довольно сильно отличаются и по протяженности, и по ландшафту. Самые интересные появляются примерно к середине – там ровные, как рельс, участки чередуются с горным серпантином и городскими улочками. По-настоящему увлекательны лишь соревнования на серпантине. Ситуация, когда на каждом повороте меняется фаворит гонки, тут в порядке вещей. Кроме того, игра поощряет заносы, без которых на этом этапе не обойтись, дополнительными очками!

Поначалу нам доступно лишь четыре трассы. Для того чтобы открыть новую, нужно одолеть хотя бы три из них. И не обязательно прийти первым – поощряется и бронза. Это при том, что гонщиков вместе с тобой всего-то четверо!

По-настоящему увлекательны соревнования на серпантине. Ситуация, когда на каждом повороте меняется фаворит, тут в порядке вещей





Факты

2 режима игры – аркадный и симулятор

14 моделей автомобилей вымышленных марок

16 черноморских трасс


С этими машинками можно возиться, как с игрушками



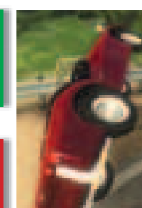
Да, за предпоследнее место здесь тоже награждают!

Впрочем, ты можешь увеличить их количество, поиграв за разных персонажей. Благо в игре можно выбрать аватар на любой вкус – от прелестной девочки до потрепанного лысого мужичка с усами. У каждого из них своя история, свой характер. Правда, на игровой процесс все это не влияет никак. Но читать личные дела персонажей забавно. Особенно в руководстве – там каждому герою посвящен небольшой рассказ о его жизни и о том, как он попал на соревнования.
Игра предложит тебе посетить черноморский курорт и поездить на ретроавтомобилях середины XX века. Современные российские реалии вроде бочек с квасом и машин ГАИ на обочине ясно указывают на то, что мы рассекаем по Черноморскому побережью Кавказа, а не по какой-нибудь Греции. И это все. О сексуальных моделях, дающих отмашку на старт, можешь сразу забыть! Все очень скромно и целомудренно. Просто движемся под вялые трехкопеечные мелодии в стиле поп-музыки 1950–1960-х.
С машинами тоже вышла промашка. Никаких «побед» и «студебеккеров»! Перед нами четырнадцать авто вымышленных марок. Половина из них вначале недоступна. Впрочем, по большому счету, отличаются они только мощностью мотора. Есть возможность тюнинга – можно покупать запчасти. Предлагается также настраивать тачку перед каждым заездом. Допустим, опустить подвеску. Но опять же никакого реального влияния на геймплей все эти усовершенствования не окажут.
А еще в «Автопробеге» тебе позволят сохранять записи гонок и потом просматривать их. Есть большое количество ракурсов и режимов обработки картинки. Их так много, что поначалу лучше всего оставить включенный по умолчанию «случайный выбор». И тогда ты увидишь увлекательный и красочный видеоклип.
Надеемся, это лишь проба пера и в будущем авторы сумеют сотворить качественный современный рейсинг. Пока об их творении ничего хорошего не скажешь. Быть может, патчи помогут? **PCG**


Ведь ясно же было сказано – с лыжни не сходить!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★ 3.0

Состязания на трассах с горным серпантином по-настоящему увлекательны; просмотр записей заездов с разных ракурсов и с различными режимами обработки картинки

Плохонькая картинка, недоделанное управление; съехать с трассы и разломать что-нибудь, кроме собственного авто, невозможно; нет мультиплеера

6.0

Неказистая, простенькая автоаркада, но местами довольно увлекательная. Рекомендуем фанатам дрифта

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ГМОРД» МЕРКУХИН

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995 AVALANCHE SOFTWARE

Четыре ведущих программиста Sculptured Software основали студию Avalanche Software. Основная специализация – разработка компьютерных и видеоигр для всевозможных платформ

2006 

На волне успеха Grand Theft Auto: San Andreas и гангстерской тематики выходит 25 to Life, повествующая о вражде «черных братьев» и американских полицейских. Плохая реализация не помешала игре продаться солидным тиражом

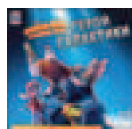

Миссии за Эбби – самые красивые и веселые


Хватает пары выстрелов, чтобы уничтожить турели



ЦЫПЛЕНОК ЦЫПА: ГЕРОЙ ГАЛАКТИКИ

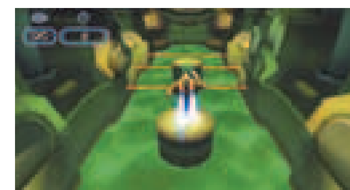
МЕЧТАТЬ НЕ ВРЕДНО



ЖАНР ИГРЫ
Arcade
ИЗДАТЕЛЬ
Disney Interactive Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Avalanche Software
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Meet the Robinsons, Disney's Chicken Little, Bionicle: The Game
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 2
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD / Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.games.snowball.ru/?studio=1&id=85

О чем мечтают дети? О космосе, конечно. Они грезят стать межгалактическими завоевателями и покорять планеты. На худой конец жаждут обзавестись личным кораблем и верной командой, чтобы бороздить бескрайние просторы…

Цыпленок Цыпа и его друзья: трусливый поросенок Хрюнь, неприглядная утка Эбби и Мистер Рыб (рыбешка с аквариумом на голове) – спят и видят себя героями. Окунуться в мир фантазий им помогает видеоигра о путешествиях отважного командора Эйса. Мечты и реальность переплетаются, и получается ***Ace in Action***. Игра о том, как коварная лиса по имени Лиска-Склиска (это не мы такие фантазеры, а переводчики студии **troll.ru**) захватила Марс, Сатурн, Плутон и Луну, а затем позарилась и на Землю. Именно эти планеты предстоит спасти героям видеоигры.
В сражениях участвуют три бойца, которые по очереди сменяют друг друга. Командор Эйс прекрасно владеет огнестрельным оружием с бесконечными патронами, хряк Рант управляет непробиваемым танком, а единственная девушка в мужском коллективе (Эбби) сидит за штурвалом космического истребителя. Последний участник команды, Мистер Рыб, обычно отсиживается в штабе, но иногда дает дельные советы и помогает взламывать электронные замки.
На пути у юных героев сотни врагов. И в этом главная прелесть игры. Пальба не прекращается ни на секунду. Постоянно что-то взрывается, рушится, ломается. Противники (в основном роботы) прут без остановки, не оставляя на больших уровнях места для маневра. Впрочем, тактика в Ace in Action не приветствуется – полагаться стоит на оружие. Поначалу спасать миры, не думая о запасе патронов и прочих мелочах, – одно удовольствие. Но со временем примитивный и однообразный геймплей надоедает.
К тому же разработчики переборщили с яркими цветами. В результате после часа игры хочется бежать в аптеку за успокаивающими каплями для глаз.
Ace in Action твердо шагает по проторенной предшественником (см. прошлогодний ***Disney's Chicken Little***) дорожке. Это все та же веселая и увлекательная аркада о похождениях Цыпленка Цыпы и его друзей. Но теперь для взрослых она не представляет никакого интереса. Разработчики настолько упростили игровой процесс, что разобраться в нем смогут даже малыши. Детям дошкольного возраста понравится, а родители будут спокойны, что их чадо не увидит что-нибудь пошлое или скабрезное. В Ace in Action верх непристойности – фраза: «Черт, Мистер Рыб…» Не более. **PCG**

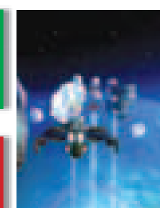


ТАЧКА НА ПРОКАЧКУ

В Ace in Action большое внимание уделили апгрейдам. Из всего, что разрушается и уничтожается, вываливаются золотые желуди, которые между уровнями мы тратим на модернизацию техники и оружия. Список внушает уважение: например, здесь есть три вида брони – и это только для истребителя Эбби!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★	6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★	6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★	8.0

Полюбившиеся герои в новых амплуа; забавные враги и обаятельные «боссы»; занятная система апгрейдов; отсутствуют типичные проблемы консольных портов

Постоянная стрельба и однообразие со временем утомляют и надоедают; устаревшая графика; слабый дизайн уровней

6.0

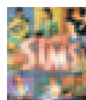
Самая яркая (как в прямом, так и переносном смысле слова) аркада этого сезона. Детям понравится

1982



Бывший сотрудник Apple Computers Трип Хоукинс (Trip Hawkins) основал в США компанию Amazin' Software. В том же году она сменила название на Electronic Arts

2000



В продаже появляется The Sims. В дальнейшем этот сериал принесет EA огромные деньги

2001



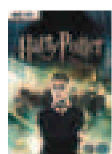
В преддверии премьеры фильма «Гарри Поттер и философский камень» выходит одноименная игра

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ «ГМОРД» МЕРКУХИН



ГАРРИ ПОТТЕР И ОРДЕН ФЕНИКСА (HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX)

ФОКУС-ПОКУС



ЖАНР ИГРЫ
Action / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts UK
ПОЙДЕТ
Процессор 1.6GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.master-themagic.com
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Продюсер Харви Эллиотт (Harvey Elliott)
ПОХОЖЕСТЬ
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, Eragon

Пятую книгу о Гарри Поттере многие фанаты по праву считают одной из лучших. Причин этому несколько, но главная – роман «Орден Феникса» стал новой страницей в жизни мальчика со шрамом на лбу. В Хогвартсе нет былой непринужденной обстановки, а уроки-испытания уступили место подготовке к сражению с армией Волан-де-Морта. Наступили темные времена.

Интереснее всего было наблюдать за судьбой одноименного проекта, а не кинокартины. Предыдущая часть, ***Harry Potter and the Goblet of Fire***, несмотря на мрачность и трагическую развязку (как-никак один из студентов погиб), предстала довольно милой и веселой игрой. Но тем приятнее осознавать, что **Electronic Arts UK** перестала развлекать детвору и учла пожелания фанатов. ***«Гарри Поттер и Орден Феникса»*** – это уже не аркада для самых маленьких, а заправский экшен с головоломками.

ДОМ, МИЛЫЙ ДОМ

Главное достоинство проекта, которым наверняка гордятся сами разработчики, – виртуальный Хогвартс. Сразу видно, что в Electronic Arts UK трудятся поклонники творчества госпожи **Джоанны Роулинг** (Joanne Rowling). Замок и окрестности перенесены в игру с невероятным тщанием – просто диву даешься. Хижина Хагрида с огородиком, большой зал, кабинеты травологии и зельеварения, башня с часами и библиотека воссозданы с потрясающим вниманием к мелочам. А главное – декорации так походят на те, что мы видели в кино. Это все тот же лабиринт из коридоров и перемещающихся лестниц, над которыми возвышаются капризные портреты, никого не пропускающие без пароля. Не заплутать в громадном замке поможет Карта Мародеров. Стрелочки с направлением пути нет, вместо нее следы, оставляемые невидимым «гидом». Он указывает, куда идти дальше. Фанаты книги должны помнить, что волшебный пергамент сообщает местонахождение любого человека в замке. Это здорово помогает, ведь частенько нам нужно кого-нибудь разыскать.

Стены Хогвартса хранят множество секретов. В любое время можно забыть о сюжетных заданиях и заняться поиском бонусов. За покрывалами сокрыты статуи шахматных фигур, а сломанные вещи и рыцарские доспехи ждут, когда их починят магическим заклинанием. Школа наконец-то перестала напоминать склеп: в самом замке и в его окрестностях разгуливают студенты, с которыми можно поговорить и даже поиграть в шахматы. А с ненавистными учениками Слизерина померимся силами во время поединков. Всякие там разноцветные бобы, конфеты и карточки с изображением знаменитых волшебников и магов, что мы видели раньше, приказали долго жить. Вместо них

Школа перестала напоминать склеп: в самом замке и в его окрестностях разгуливают студенты, с которыми можно поговорить и поиграть



Факты

3 главных героя: Гарри, Рон и Гермиона

4 призрака обитают в Хогвартсе

12 магических заклинаний


Сражения проходят в два этапа. Сначала надо оглушить противника, а затем отшвырнуть. Все это при помощи магии, конечно


Масштаб, конечно, поражает. Жаль, то же самое нельзя сказать о графике



за выполнение заданий начисляют баллы. Их ты потратишь на бонусы: видеоролики и эксклюзивные картинки.

ОРДЕН МЕРТВЕЦОВ

А теперь о грустном. Внешне «Орден Феникса» соответствует книге и фильму. Правда, это не заслуга устаревшего движка. Но если на графику можно не обращать внимания, то на мимику – нельзя. В игре, где во время диалогов показывают персонажей только крупным планом, нельзя вытерпеть каменные лица без всякого намека на эмоции. Зато разработчикам удалось привлечь к работе над проектом почти весь актерский состав фильма. Так, голосом Рона Уизли говорит **Руперт Гринт** (Rupert Grint), который исполняет роль лучшего друга Гарри Поттера. Жаль, самого **Дэниэла Редклиффа** (Daniel Radcliffe) заполучить не сумели. Видимо, актер был занят в наделавшей шуму пьесе Equus, где он появляется совсем обнаженным.

СВЕТЛЫЕ НАДЕЖДЫ

Что ж, приятная тенденция. Каждая последующая часть «Гарри Поттера» становится значительно лучше. Относится это не только к фильмам, но и к проектам EA. Глядишь, к седьмой части мы получим идеальную игру с современной графикой и увлекательным геймплеем. Мы только за! **PCG**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★	6.5
ГРАФИКА	★★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★	6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★	6.5



Виртуальный Хогвартс поражает своими масштабами; в озвучивании игры задействованы актеры фильма; шикарное музыкальное сопровождение; интересные задания

Устаревшая графика; иногда камера выдает неудобные ракурсы; странная мимика; утомляет постоянная беготня из одной части замка в другую

6.5 **Мрачный и загадочный мир «Ордена Феникса» открывает свои двери. Добро пожаловать!**


Класс травологии больше похож на научную лабораторию


Каменные лица героев не выражают ни единой эмоции

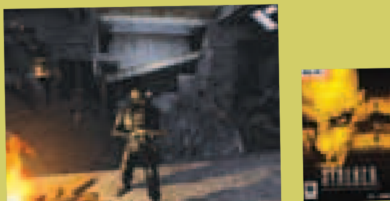
Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



FIRST-PERSON SHOOTER

I МЕСТО – S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL



РАЗРАБОТЧИК: GSC WORLD
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: GSC WORLD PUBLISHING
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.STALKER-GAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

Неплохой шутер с элементами RPG. Шесть лет разработки не прошли даром. «Сталкер» – одна из лучших отечественных игр.

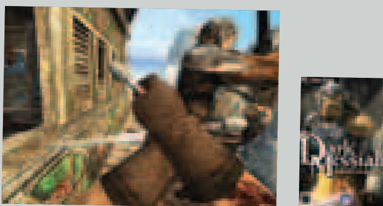
ЧТО ЕЩЕ?

F.E.A.R. EXTRACTION POINT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ИГРА МЕСЯЦА

ACTION

I МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC



РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

Одна из лучших – наряду с Oblivion – игр 2006 года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

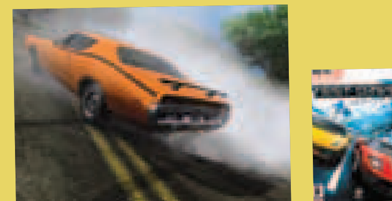
ЧТО ЕЩЕ?

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (43)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, ИГРА МЕСЯЦА

SIMULATION

I МЕСТО – TEST DRIVE UNLIMITED



РАЗРАБОТЧИК: EDEN GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.TESTDRIVEUNLIMITED.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Need for Speed Pro Street грядущей осенью придется несладко. Eden Games разработала великолепную аркадную гонку, в которой можно прокатиться не только на дорогущей машине, но и на мотоцикле. Надоело соревноваться с компьютером? К твоим услугам многопользовательский режим. На Гавайях полным-полно отчаянных парней.

ЧТО ЕЩЕ?

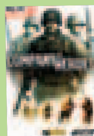
COLIN MCRAE: DIRT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 08 (44)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

NEED FOR SPEED CARBON
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

STRATEGY

I МЕСТО – COMPANY OF HEROES





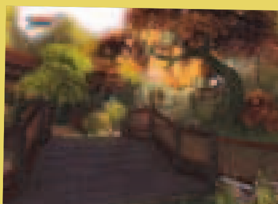
РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

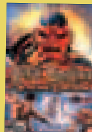
Одна из лучших стратегий 2006 года. Яркая, стремительная. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты вроде Warhammer 40.000: Dawn of War, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?
ЕВРОПА III
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА
SID MEIER'S CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 09 (45)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ROLE-PLAYING GAME

I МЕСТО – JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION





РАЗРАБОТЧИК: BIOWARE CORPORATION
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: JADE.BIOWARE.COM/SPECIALEDITION/
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (40)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

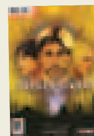
Долгожданная игра от кудесников ролевого жанра из BioWare. Волшебный мир, так похожий на Древний Китай, где обрели пристанище гигантские носороги, лисы с двумя хвостами, седовласые мастера кун-фу... Давненько мы не видели столь впечатляющей концепции. Да и графика не подкачала. Даже не верится, что игру портировали с Xbox.

ЧТО ЕЩЕ?
GOTHIC 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА
NEVERWINTER NIGHTS 2
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ИГРА МЕСЯЦА

ADVENTURE

I МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH





РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENSWORDTHE-ANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?
THE SECRET FILES: TUNGUSKA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.0
DESTINATION: TREASURE ISLAND
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (42) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

MANAGEMENT/LIFE SIM

I МЕСТО – CAESAR IV





РАЗРАБОТЧИК: TILTED MILL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CAESARIV.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

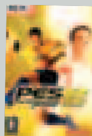
Caesar IV – невероятно интересная и красивая экономическая стратегия от создателей Children of the Nile. Суть игры проста: нужно возвести живописный город, защитить его от природных напастей, иноземных захватчиков и при этом не разгневать его обитателей.

ЧТО ЕЩЕ?
FOOTBALL MANAGER 2007
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SPORTS

I МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 6





РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: PES6.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (37)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

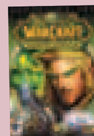
По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?
FIFA 07
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
VIRTUA TENNIS 3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (41) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

I МЕСТО – WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE





РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD / ЧЕТЫРЕ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WOW-EUROPE.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

The Burning Crusade ждали во всем мире. Миллионы фанатов готовы были стоять в очередях часами, лишь бы купить вожделенный адд-он. И это неудивительно, ведь Blizzard обещала порадовать фанатов WoW сразу двумя невиданными доселе расами, новой игровой зоной и множеством других находок. Обещала – и не подвела.

ЧТО ЕЩЕ?
EVERQUEST II: ECHOES OF FAYDWER
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 03 (39) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0
GUILD WARS NIGHTFALL
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36) **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 7.5

Законченные проекты



2004 год
Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords

ЖАНР
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.lucasarts.com/games/swkotor_sithlords

2006 год
Neverwinter Nights 2

ЖАНР
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.atari.com/nwn2

Текущие контракты



Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer
(Atari)

Дополнение к прошлогодней ролевой игре, где мы увидим кампанию высокого уровня

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2007 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.atari.com/us/games/neverwinter_nights2_mask_of_the_betrayer/dvd_rom

Aliens
(SEGA)

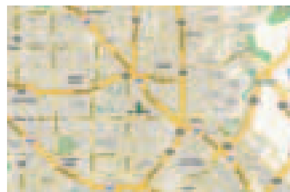
Ролевая игра, действие которой разворачивается в знаменитой вселенной фильма **«Чужие»**. Разрабатывается в сотрудничестве с **Gearbox Software**

ДАТА ВЫХОДА
2008 год
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ
www.sega.com/aliens/index.php

КОМПАНИЯ

Obsidian Entertainment

ДАТА ОСНОВАНИЯ
2003 год
МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ
Santa Ana, Orange County, California, USA



ДОСКА ПОЧЕТА



Фергус Уркхарт (Feargus Urquhart) – сооснователь компании

Крис Паркер (Chris Parker) – сооснователь компании

Дарен Монахэн (Darren Monahan) – сооснователь компании

Крис Авеллон (Chris Avellone) – сооснователь компании

Крис Джонс (Chris Jones) – сооснователь компании

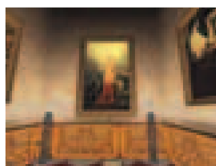
Громкое имя зачастую одно из главных слагаемых успеха. Кто знает, появилась ли бы **Obsidian** на свет, если бы не **Фергус Уркхарт**. Еще в начале 90-х тогда еще никому не известный парень попал в знаменитое издательство **Interplay**, где на первых порах помогал создателям компьютерных игр. Но очень быстро дорос до должности продюсера, а затем и руководителя подразделения. Фергус поучаствовал в создании многих хитов, среди которых культовый для нашей страны ***Fallout***, а также сериал ***Baldur's Gate***.
В 1998 году Фергус основал собственную студию, сформированную на основе ролевого подразделения Interplay. Ее имя известно каждому – **Black Isle**. Благодаря ей мы получили ***Fallout 2***, ***Planescape: Torment*** и дилогию ***Icewind Dale***.
Все эти шедевры не спасли Interplay. Из-за бездарного руководства издательство потеряло огромное количество денег, отменило проект Torn, а затем заморозило наполовину готовые ***Baldur's Gate 3: The Black Hound*** и ***Fallout 3***. Вместо этого на свет появились консольные поделки: ***Fallout: Brotherhood of Steel*** и ***Baldur's Gate: Dark Alliance II***. Уркхарт потерял терпение и покинул компанию. Вслед за ним ушли и самые талантливые авторы: **Крис Паркер** и **Крис Авеллон**. Но беглецы уже знали, что их ждет в будущем: вместе ребята основали новую студию – Obsidian Entertainment. Благодаря старым связям они с легкостью получили два очень громких проекта. Дружба с **BioWare** принесла контракт на создание ***Neverwinter Nights 2***.
А знакомство с тогдашним президентом **LucasArts** **Саймоном Джеффри** (Simon Jeffrey) пополнило копилку еще одним сиквелом – ***Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords***.
К сожалению, поначалу в компании работало всего шесть человек. Позднее это число увеличилось до двадцати, а затем и до пятидесяти. Но все равно не хватало на два громких хита. Что вышло в итоге, мы все знаем: Sith Lords сварганили всего за восемнадцать месяцев и спешно выпустили в продажу. Практически треть игры, включая интереснейшие развязки, вырезали. Многие поклонники оригинала были разочарованы и с тревогой ждали Neverwinter Nights 2.
К счастью, на него потратили куда больше времени, что было очень хорошо заметно. Хотя игра и не стала наследницей Baldur's Gate, как многие надеялись, однако продавалась неплохо. Благодаря этому мы увидим дополнение ***Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer***.
Сейчас руководители Obsidian подумывают о создании собственных миров. Они даже хотели отказаться от лицензий. Но все равно соблазнились на предложение **SEGA** – сделать игру во вселенной **«Чужих»**. Втайне Obsidian разрабатывает и еще одну RPG под эгидой все той же SEGA. О ней пока ничего не известно. А вот про ***Star Wars: Knights of the Old Republic III***, о котором так долго бродили слухи, можно смело забыть. Если он и появится, то благодаря другой студии.



Проекты с участием Эмиля Пальяруло



1999 год
Thief Gold
(Looking Glass Studios)
Stealth Action
Дизайнер



2000 год
Thief II: The Metal Age
(Looking Glass Studios)
Stealth Action
Дизайнер



2003 год
«Пираты Карибского моря»/Pirates of the Caribbean
(«Акелла»/Bethesda Softworks)
Action
Содизайнер, сценарист



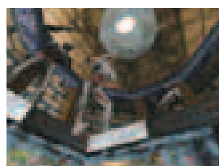
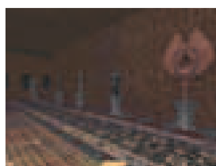
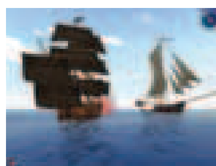
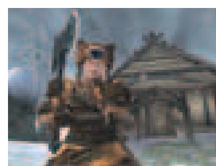
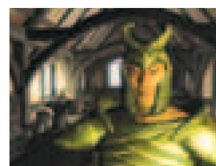
2003 год
The Elder Scrolls III: Bloodmoon
(Bethesda Softworks)
Role-Playing Game
Дизайнер

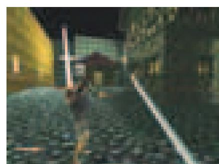
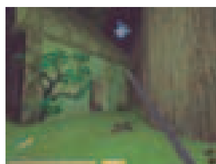
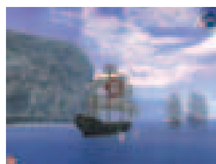
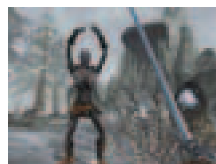


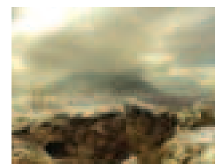
2006 год
The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Bethesda Softworks)
Role-Playing Game
Дизайнер



2007 год
Fallout 3
(Bethesda Softworks)
Role-Playing Game
Главный дизайнер



ВИДНАЯ ОСОБА

Эмиль Пальяруло (Emil Pagliarulo)

Сегодня во многих университетах мира открыли факультеты, где готовят разработчиков компьютерных игр. Но еще совсем недавно их не было и в помине. Тем занятнее следить за карьерой той или иной звезды. Начинающие писатели, бизнесмены-энтузиасты, государственные служащие и даже голливудские знаменитости так или иначе попадали в индустрию компьютерных развлечений. Как правило, случайно. И отрадно, что игровые журналисты – не исключение.

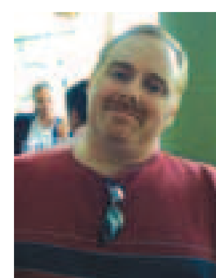
Эмиль Пальяруло начинал простым игровым журналистом на популярном интернет-портале The Adrenaline Vault. Его перу принадлежит несколько статей, в том числе рецензия на ***Duke Nukem 3D***. В 1997 и 1998 годах он даже ездил на выставку E3 (тогда она проводилась в Атланте) от прессы. Всего через год его жизнь совершенно изменилась: Пальяруло получил приглашение от знаменитой **Looking Glass Studios**. Его первым заданием стало участие в доработке миссии Sword для культового stealth-экшена ***Thief Gold***. Старания парня оценили по достоинству, вскоре ему доверили дизайн нескольких этапов ***Thief II: The Metal Age*** (Эмиль даже озвучил в этой игре одного из горожан).

После закрытия Looking Glass начинающий разработчик обрел пристанище в **Bethesda Softworks**. Там он шлифовал сценарий и дизайн ***«Пиратов Карибского моря»*** (тех самых, что сотворила отечественная **«Акелла»**), а попутно писал квесты для дополнения ***The Elder Scrolls III: Bloodmoon***. Но об этом мало кто знал. Впервые имя Пальяруло прозвучало из уст продюсера ***The Elder Scrolls IV: Oblivion*** **Тодда Ховарда** (Todd Howard). Рассказывая о грядущем хите, он не забыл упомянуть прошлые достижения Эмиля в Looking Glass. Что касается Oblivion, то дизайнеру доверили целых две сюжетных линии: задания для Арены в Имперском городе и все Темное братство. Как известно, они получились в игре самыми лучшими. Благодарные фанаты рассыпались в комплиментах, и руководство Bethesda взглянуло на Эмиля совсем другими глазами. Посовещавшись, воротилы предложили ему должность, за которую многие разработчики отдали бы полжизни: ведущий дизайнер ***Fallout 3***.

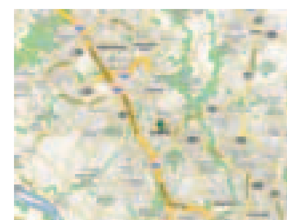
Эмиль корпит над игрой не первый год. За это время он посмотрел множество фильмов о мрачном будущем нашей планеты: **Mad Max**, **A Boy and His Dog**, **The Day After**, **Testament**, **When the Wind Blows**, **Earth vs. the Flying Saucers**, **The Day the Earth Stood Still**, **Forbidden Planet** и даже ковбойский телесериал **Deadwood** (так вот откуда взялся шериф города Мегатон!).

В свободное время Эмиль играет в компьютерные игры на всех платформах (как один, так и вместе со своими детьми), поглощает блюда китайской кухни (по его мнению, в Новой Англии их совсем не умеют готовить) и с горечью вспоминает славные времена, когда он изучал восточные боевые искусства.

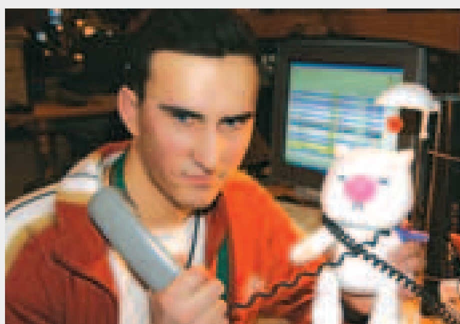
Месяц назад Эмиль с триумфом вернулся на E3. Через девять лет, но уже не простым журналистом, а прославленным дизайнером, на которого с восторгом смотрят многие участники шоу. Кстати, Пальяруло очень понравился новый формат выставки. В былые годы он ее ненавидел за громкую музыку и многолюдность. Но теперь с удовольствием отмечает, что это именно тот формат, который идеально подходит для комфортного общения с прессой.



ИМЯ
Эмиль Пальяруло (Emil Pagliarulo)
МЕСТО РОЖДЕНИЯ
Бостон, Нью Англия, США
МЕСТОЖИТЕЛЬСТВО
Роквилл, Мэриленд, США
СЕМЕЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ
женат, есть дети
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В
Sherlock Holmes: The Awakened, ARMA, Neverwinter Nights 2, Lord of the Rings Online, S.T.A.L.K.E.R., демо-версию Avernum IV



EDITORIAL



ПРАЗДНИК КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

Это вступительное слово всецело посвящу анонсам. Месяц назад рубрика вместе с другими разделами журнала сменила дизайн. Однако на этом ее развитие не заканчивается. «Дайджест» будет расти и расширяться.
Совсем недавно на нашем официальном форуме (www.gameland.ru) мы создали тему «Ваш вопрос локализаторам». Хочешь узнать больше о буднях отечественных толмачей? Интересуют подробности адаптации любимой игрушки? Поиграл в русифицированную версию, а теперь желаешь поделиться своим мнением и указать на ошибки? Тогда – добро пожаловать. Ответы на самые интересные вопросы мы планируем опубликовать уже в следующем номере.
В одном из ближайших номеров появится материал, посвященный StarForce. Вокруг этой системы защиты дисков, столь популярной у отечественных издателей, ходит много разговоров. Форумы наших издателей трещат по швам от негативных отзывов пострадавших пользователей и жалоб на проблемы, которых, казалось бы, не перечесть. Необходимость перезагрузки, «неубиваемые» драйверы – список можно продолжать долго. Да и сама редакция, если честно, не раз сталкивалась с трудностями, запуская игры, защищенные этой системой. Но так ли страшен черт, как его малюют? Почему StarForce так любят наши издатели? Каково будущее многострадальной защиты? Ответы на эти вопросы мы дадим уже совсем скоро.
Кроме того, уже сейчас свои авторские колонки пишут руководители отделов локализации ведущих отечественных компаний. Уверены, им есть что нам рассказать.



ЦЕНА 200 руб.



ЖАНР Racing	**КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ** Два CD
РАЗРАБОТЧИК Game Seed	**URL** www.russobit-m.ru/catalogue/item/nitro_davi_na_gaz/ www.nitrostuntracing.com
ИЗДАТЕЛЬ GFI/Руссобит-М	
ЛОКАЛИЗАТОР GFI/Руссобит-М	

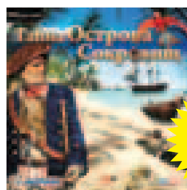
НИТРО. ГАЗ В ПОЛ! ЭПИЗОД 1

Порой кажется, что эра подстрочного перевода в отечественных локализациях давно миновала. Многие официальные русификации радуют нас живым, неканцелярским переводом. Но долго грезить о светлом будущем русскоязычных версий не получается. Кто-нибудь из толмачей обязательно подложит свинью. На этот раз что-то уж совсем странное выпустили **GFI** и **«Руссобит-М»**. ***Nitro Stunt Racing: Stage 1*** далеко не хит (рецензия появится уже в следующем номере). Но и она, поверь, не заслуживает такого над собой надругательства. Уже при первом взгляде на коробку с игрой бросает в дрожь. Что за «Нитро. Газ в пол! Эпизод 1»? Едва ли изобретательность локализаторов поможет поднять продажи. Лучше бы изначальное Nitro Stunt Racing оставили, право.
Ошибки встречаются практически сразу. Уже в меню их целый ворох. В настройках чемпионата выбираем «лигу», в которой примем участие как «новичок», «бывалый» или «профи». Сразу после этого нас просят определиться, на какой group треков мы хотим покататься. У каждого «Ф-Джета» (это здешние болиды так называются) есть параметр «поведение», изменяющийся от «слабая» до «сильная». В настройках управления все желающие назначат кнопки для таких загадочных действий, как «наклонить вверх» и «наклонить вниз». Во-первых, непонятно, о чем речь. Во-вторых, это еще и тавтология. Ведь «наклонить» – это уже направить книзу.
Дальше, как водится, не легче. Мы не сразу догадались, что же такое «Время Круга x/6» (где x изменяется от 1 до 6), а также «дистанции», «назад» и «вперед» с какими-то величинами в метрах. Когда болид переворачивается, на экран выводится таинственный комментарий «Ф-Джет опровинут». А после трех победных заездов нас поздравили с выигрышем «чемионата» и предложили нажать кнопку «следующий». Кто следующий-то тут? Непонятно.
Но и на этом веселье не закончилось. При попытке загрузить таблицы рекордов других игроков выводится сообщение о необходимости регистрации. Однако сделать это нам так и не удалось. Во время каждого запуска игра сообщает о доступном обновлении. Если согласиться на загрузку, открывается страница в браузере с красноречивым текстом "Not update available". Нет слов.





РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ: ИЮЛЬ – АВГУСТ 2007 ГОДА



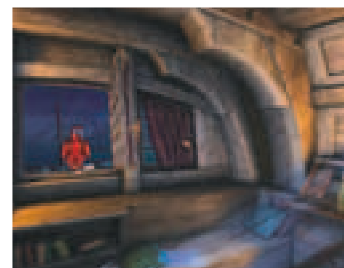
ЦЕНА 230 руб.



ТАЙНА ОСТРОВА СОКРОВИЩ

ЖАНР
Adventure
РАЗРАБОТЧИК
Kheops Studio
ИЗДАТЕЛЬ
GFI/Руссобит-М
ОЦЕНКА PC ИГР
7.5
ЛОКАЛИЗАТОР
GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.destination-treasure-island.com
www.russobit-m.ru/catalogue/item/tainsvennyi_ostrov2_silver





У некоторых наших издателей есть удивительная привычка «размазывать» на несколько дисков дистрибутивы тех игр, которые поместились бы на один. Бывает и такое, что на носители попадают лишние, никак не использующиеся файлы. Российский релиз ***«Тайны острова сокровищ»*** (оригинальное название – Destination: Treasure Island) – из той же оперы. Совсем непонятно, зачем **GFI** и **«Руссобит-М»** понадобилось издавать игру на DVD, когда объем всех файлов – только 1.33Гб. А значит, хватило бы и пары CD. Именно в такой комплектации Destination и замышлялась, о чем наглядно свидетельствуют две папки в каталоге DVD-диска: DTI_CD1 и DTI_CD2. Странное решение, ну да ладно.

Сразу в глаза бросаются слишком уж простецкие шрифты. Впрочем, в англоязычной версии были такие же. А значит сетовать на локализаторов не стоит.
Здорово, что на этот раз «Руссобит-М» и GFI не подвели с озвучкой. Эталоном ее, конечно, не назовешь, но добротно проделанная работа, как говорится, налицо. Речь связная, слышны неподдельные эмоции. В общем, актеры справились со своей задачей неплохо.
Хорошоо поработали толмачи и с руководством пользователя. Но справедливости ради стоит заметить, перевод сделан слишком буквально и сухо, читать его тяжеловато. Что в итоге? Добротная локализация. Но не лишенная, к сожалению, недостатков.

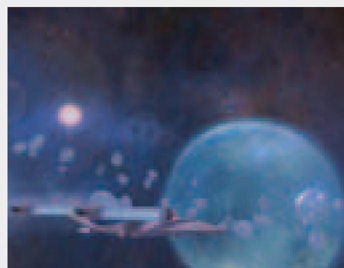


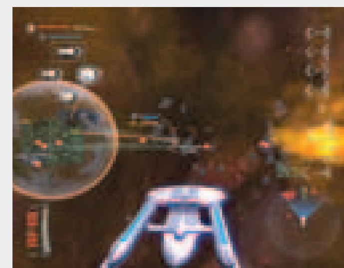
ЦЕНА 350 руб.



STAR TREK: НАСЛЕДИЕ

ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
Mad Doc Software
ИЗДАТЕЛЬ
1C
ОЦЕНКА PC ИГР
5.5
ЛОКАЛИЗАТОР
1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.startrek.bethsoft.com/games/legacy-overview.html
games.1c.ru/st_legacy/





Что ни говори, но адаптации космических игр **«1С»** всегда удаются на славу. Достаточно вспомнить ***Nexus: The Jupiter Incident***. Вот и ***«Star Trek: Наследие»*** (в оригинале Star Trek: Legacy) от «Инцидента на Юпитере» не отстает. Несмотря на то что само творение **Mad Doc Software** не так уж хорошо, к локализаторам у нас нет претензий.

С точки зрения стиля и оформления все выполнено на пять баллов. Шрифты удачно подобраны как в меню, так и в интерфейсе. Сообщения, появляющиеся во время миссий, легко читаются. Лишний повод похвалить переводчиков и редакторов: текст действительно живой. Авторам удалось избежать занудных предложений, даже когда описывались тонкости управления.

Экипаж заговорил по-русски. Бодро, эмоционально. Призывы к атаке, рассказы о целях и задачах, комментарии к различным ситуациям звучат очень правдоподобно. Интонации меняются: речь героев то размеренно-спокойная, то взволнованно-напряженная. В общем, актеры в студии явно работали на результат. И вышло очень недурно. По традиции заглянем в руководство пользователя. Ведь нередко мануалы – отличные сборники анекдотов. Тем, кто не верит, советуем открыть, к примеру, электронное руководство по игре ***«Нитро. Газ в пол!»***. К счастью, гид пользователя в «Star Trek: Наследие» не уступает по качеству всему остальному. Можно узнать много интересного о типах кораблей, расах и игровой механике. Здорово!



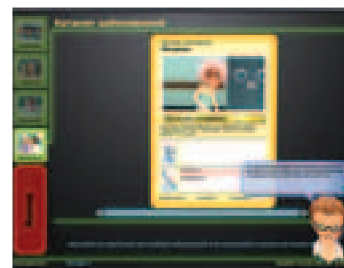
ЦЕНА 220 руб.



HOSPITAL TYCOON

ЖАНР
Management
РАЗРАБОТЧИК
Deep Red Games
ИЗДАТЕЛЬ
Бука
ОЦЕНКА PC ИГР
6.5
ЛОКАЛИЗАТОР
Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.codemasters.com/map.php?displaymap=true&phrom=/games/index.php|gameid=2126
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=337





Логотип компании **«Бука»** на обложке диска уже давно стал своеобразным символом качества локализации. Поэтому, даже если проект не самый хитовый, за качество отечественной версии мы не переживаем. Вот и с ***Hospital Tycoon*** московская компания не подвела. Адаптацию забавной управленческой стратегии иначе как образцово-показательной и не назовешь.

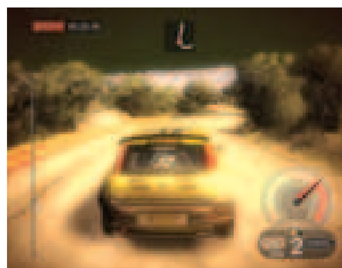
Локализаторы очень точно прочувствовали всю несерьезность происходящего в игре. Заболевания и их нестандартные методы лечения вызывают скорее смех, чем сострадание. В Hospital Tycoon полно веселых зарисовок из жизни персонала, и перевод всегда адекватный. Врач, которому давно пора на пенсию, заявляет: «Мне надо пойти... срочно помочь одной из медсестер». Во время знакомства с больницей нам показывают туалет и сообщают: «Думаю, не обязательно пояснять, для чего нужно это помещение... Скажем просто, что оно совершенно необходимо!» Все субтитры и всплывающие сообщения переведены в том же духе. Шрифты подобраны приятные. Несмотря на обилие всевозможной информации, текст легко читать. Персонажи Hospital Tycoon общаются на понятном только им языке (чем-то напоминает симлиш из ***The Sims***), поэтому с озвучкой «Буке» возиться даже не пришлось.
Но не обошлось без пары промахов. Во-первых, в меню профиля нельзя набрать свое имя. Во-вторых, для открытия бонусов нам зачем-то дают номера телефонов в Великобритании, Ирландии и Франции.

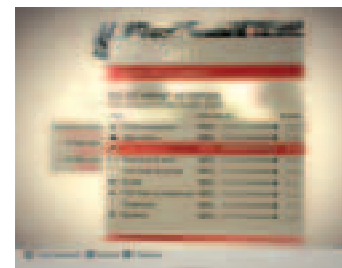




COLIN MCRAE: DIRT

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Codemasters Studios
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ОЦЕНКА PC ИГР 8.5
ЛОКАЛИЗАТОР Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.codemasters.com/dirt www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=321





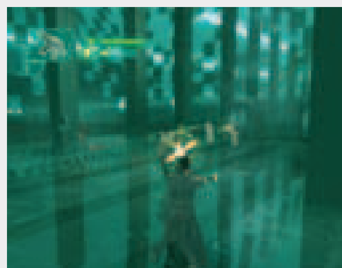
Всегда приятно, когда помимо качественного перевода локализаторы привносят в игру что-то новое. ***Colin Mcrae: DiRT*** – раллийная гонка. Казалось бы, что здесь можно придумать? В автомобильных терминах бы не заплутать. Однако **«Бука»** приятно удивила.
Дело в том, что для озвучивания игры пригласили профессиональных гонщиков – чемпионов России по ралли 2006 года **Александра Желудова** и **Андрея Русова**. Всевозможных реплик в отечественной версии хита заметно больше, нежели в оригинале. Прокомментированы буквально все тексты в окнах настройки машины, ремонта... Да практически везде. Причем ребята не просто повторяют появляющиеся на экране сообщения, а объясняют игрокам тонкости своими словами. Просто, доступно, понятно. Ни одно наше перемещение по меню не остается без внимания: зайдем в режим «карьера» – тут же познакомят с его структурой и всеми ключевыми моментами, заглянем в «информацию о СУ» – немедленно расскажут обо всех особенностях трассы и объяснят, как лучше ее проходить. Вероятно, помогли именитые российские пилоты и с переводом меню, а также прочих материалов. Сделано на редкость качественно. Правда, все-таки есть за что пожурить Александра и Андрея. Почему такие унылые голоса и невыразительные интонации? Хотелось бы, чтобы речь звучала чуть более эмоционально. Однако требовать этого от людей, которые не учились актерскому мастерству, наверное, неправильно.





МАТРИЦА: ПУТЬ НЕО

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Shiny Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ Акелла
ОЦЕНКА PC ИГР 7.0
ЛОКАЛИЗАТОР Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.ru.akella.com/Game.aspx?id=1798 www.atari.com/thematrixpathofneo





Трудно сказать, зачем вдруг **«Акелле»** понадобилось издавать ***Matrix: Path of Neo***. Творение **Shiny Entertainment** и в конце 2005 года (именно тогда состоялся мировой релиз проекта) смотрелось бледно. А сейчас и вовсе не представляет никакого интереса. Да и популярность трилогии братьев **Вачовски** (Wachowski) практически иссякла. Надо полагать, надежды возлагали на особо ярых фанатов. Так как игра вышла уже более полутора лет назад, мы по праву рассчитывали услышать в локализации родную речь. Как выяснилось, совершенно напрасно надеялись. Дело ограничилось субтитрами (хотя многие это только приветствуют). Качество перевода не впечатлило. Грубых ошибок, может, и нет, но из-за сухого буквалистского перевода субтитры читать тяжеловато. Обычно локализованные версии, выходящие спустя несколько месяцев после мирового релиза, уже содержат последние обновления и патчи. Но здесь почему-то этим правилом пренебрегли. Зато в readme-файле содержатся ссылки на сайты, с которых можно скачать заплатку. Правда, здорово?! Однако из четырех адресов открылся только один, да и там нам файл найти не удалось. Скачав заплатку с другого ресурса, мы наткнулись еще на одну проблему: патч не видит русскую версию.
Сделают ли с этим что-нибудь – пока неясно. Настройки графики сбрасываются, игра в некоторых местах вылетает, Starforce чудит. Ну что делать с таким вот чудом? Предлагаем решать тебе.

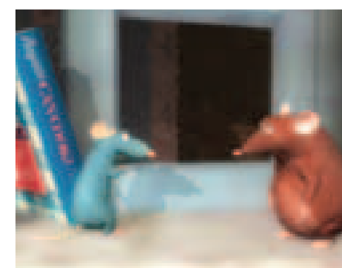




РАТАТУЙ

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Heavy Iron Studios
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ОЦЕНКА PC ИГР 6.0
ЛОКАЛИЗАТОР Snowball Interactive
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.snowball.ru/ratz





Обычно с озвучиванием игр для детской аудитории у нас не слишком заморачиваются. Даже если оригинальный мультфильм блестяще дублировали киношники. Но ***«Рататую»*** – экшену по мотивам одноименной анимационной ленты – крайне повезло: он попал в хорошие руки. Студия **Snowball Interactive** пригласила для участия в локализации парижских похождений грызуна семерых актеров (среди которых есть обладатели титулов заслуженных и народных). Результат превзошел все ожидания. **Василий Зотов** потрясающе вжился в образ Рэми. Стопроцентное попадание в роль: голос крысенка то радостно-ликующий, то вопрошающе-недоумевающий. Там, где это нужно, в нем слышатся и нотки беспокойства. Замечательно выступили и остальные актеры. **Александр Дзюба**, «ожививший» добродушного брата Рэми Эмиля, отлично прочувствовал характер персонажа. Голос с хрипотцой герою подходит. Кумира крысенка, повара Огюста Гюсто, озвучил **Дмитрий Назаров** (ведущий ТВ-шоу «Кулинарный поединок»). И снова мы с восхищением отмечаем отлично проделанную работу. Мудрый романтик, настоящий француз и истинный фанат своего дела Дмитрию удался на славу. Образ Колетт, хрупкой на вид, но твердой и решительной девушки, будто бы тоже специально писался для **Марии Кофенлу**. Партию незадачливого и неуклюжего паренька Лингвини неплохо отыграл **Михаил Крылов**. Ну а **Олег Форостенко** в роли матерого, старого крыса Джанго просто неподражаем.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
A Vampyre Story: Кровавый роман	Акелла	Adventure	IV квартал 2007
Attack on Pearl Harbor (Атака на Перл-Харбор)	Акелла	Simulation	III квартал 2007
BioShock	1C	Shooter	2007
Brothers in Arms: Hell's Highway	Бука	Shooter	Ноябрь 2007
Clive Barker's Jericho	Бука	Shooter	IV квартал 2007
Club	Софт-Клаб	Action	Ноябрь 2007
Crysis	Софт-Клаб	Shooter	2007
Dead Reefs (Мертвые рифы)	Новый Диск	Adventure	III квартал 2007
Empire Earth III	Софт-Клаб	Strategy	Октябрь 2007
Enemy Territory: Quake Wars	1C	Shooter	2007
Escape from Paradise City	Бука	Strategy/RPG	Октябрь 2007
Fallout 3	1C	RPG	2008
Field Ops	Акелла	Shooter/Strategy	III квартал 2007
FIFA 08	Софт-Клаб	Simulation	Сентябрь 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Half-Life 2: Episode Two	Бука	Shooter	IV квартал 2007
Halo 2	1C	Shooter	2007
Hellgate: London	Софт-Клаб	Action/RPG	2007
Hospital Tycoon	Бука	Simulation	III квартал 2007
Juiced 2: Hot Import Nights	Бука	Racing	IV квартал 2007
Loki	Акелла	Action/RPG	III квартал 2007
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	III квартал 2007
Medal of Honor: Airborne	Софт-Клаб	Shooter	III квартал 2007
Medieval II: Total War Kingdoms	Софт-Клаб	Strategy	Сентябрь 2007
Mercenaries 2	Софт-Клаб	Shooter	2007
Missing 2. Последний ритуал	Новый Диск	Adventure	2007
MotoGP 07	Бука	Racing	Сентябрь 2007
NBA Live 08	Софт-Клаб	Simulation	Осень 2007
Need for Speed ProStreet	Софт Клаб	Racing	Ноябрь 2007
NHL 07	Софт-Клаб	Simulation	Сентябрь 2007
Overlord	Бука	Action/RPG	III квартал 2007
Pro Evolution Soccer 2008	Софт-Клаб	Simulation	Сентябрь 2007
Rail Simulator	Софт Клаб	Simulation	Ноябрь 2007
Sega Rally	Софт Клаб	Racing	Сентябрь 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Акелла	Strategy	III квартал 2007
Shadowrun	1C	Action	2007
SimCity: Город с характером	Софт-Клаб	Simulation	Ноябрь 2007
The Witcher (Ведьмак)	Новый Диск	Action/RPG	Осень 2007
Tiger Woods PGA Tour 08	Софт-Клаб	Simulation	Осень 2007
TimeShift	Софт-Клаб	Shooter	Ноябрь 2007
Universe at War: Earth Assault	Софт-Клаб	Strategy	Ноябрь 2007
Unreal Tournament III	Новый Диск	Shooter	IV квартал 2007
World in Conflict	Софт Клаб	Strategy	Сентябрь 2007



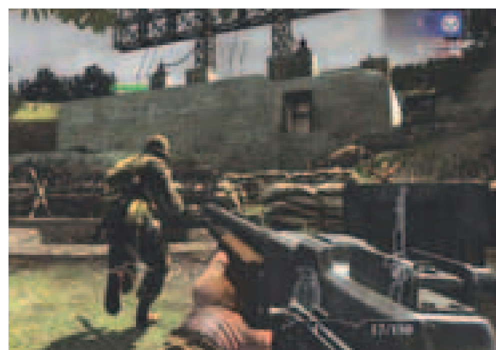
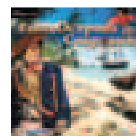
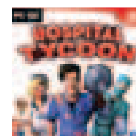




ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ
ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ







Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
Call for Heroes: Кровь героев	Call for Heroes: Pompolic Wars	Акелла	Quotix Software
Colin McRae: DiRT	Colin McRae: DiRT	Бука	Codemasters Studios
Crime Life. Уличные войны	Crime Life: Gang Wars	Новый Диск	HotHouse Creations
Hospital Tycoon	Hospital Tycoon	Бука	Deep Red Games
I-Digger	I-Digger	GFI/Руссобит-М	GFI Development
Need for Russia: Сделано в СССР	Need for Russia: Greatest Cars from CCCP	Новый Диск	K-Tech Development Team
Star Trek: Наследие	Star Trek: Legacy	1C	Mad Doc Software
Total Annihilation: Право на трон	Total Annihilation: Kingdoms	Акелла	Cavedog Entertainment
Глюк'Oza: Action!	Глюк'Oza: Action!	GFI/Руссобит-М	GFI Russia
Зверский футбол	Crazy Soccer Mundial	1C	Techland
Кровавая бездна	Red Ocean	Новый Диск	Collision Studios
Лови волну!	Surf's Up!	Новый Диск	Ubisoft Entertainment
Корпорация «Казино»	Casino, Inc.	Новый Диск	Hothouse Creations
Логово Дракона: Классика в высоком разрешении	Dragon's Lair HD	Акелла	Digital Leisure
Логово Дракона 2: Ловушка времен	Dragon's Lair 2: Time Warp	1C	Epicenter Interactive
Охотник за призраками. Дело 3: Гиблый утес	Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy	Акелла	Big Time Games
Охотники за астероидами	Dark Matter	1C	Big Toe Software
Приказано уничтожить: Иностранный легион	Code of Honor: The French Foreign Legion	Акелла	CITY Interactive
Семейка Боун: Глава 1 – Путешествие начинается	Bone: Out from Boneville	Бука	Telltale Games
Семейка Боун: Глава 2 – Большие коровьи бега	Bone: The Great Cow Race	Бука	Telltale Games
Сфера. Перерождение	Сфера. Перерождение	1C	Nikita
Тайна Острова сокровищ	Destination: Treasure Island	GFI/Руссобит-М	Kheops Studio
Человек-Паук 3	Spider-Man 3: The Game	Новый Диск	Vicarious Visions/Beenox Studios

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1	The Sims 2. Каталог – Стиль H&M	Софт Клаб
2	The Sims 2. Времена года	Софт Клаб
3	The Sims 2. Русская версия	Софт Клаб
4	World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт Клаб
5	The Sims 2: Питомцы	Софт Клаб
6	World of Warcraft	Софт Клаб
7	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Софт Клаб
8	The Sims 2. Ночная жизнь	Софт Клаб
9	Battlefield 2. Полная коллекция	Софт Клаб
10	Battlefield 2142	Софт Клаб
	JEWEL-BOX	
1	Рататуй	Новый Диск
2	Адреналин 2: Час пик	1С
3	Человек-Паук 3	Новый Диск
4	Tomb Raider: Юбилейное издание	Новый Диск
5	Шрэк Третий	Новый Диск
6	Лови волну!	Новый Диск
7	Two Worlds	Акелла
8	RF Online	Innova Systems
9	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	1С
10	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	GFI/Руссобит-М

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

MOTOGP'07

ЖАНР
Racing

РАЗРАБОТЧИК
Climax

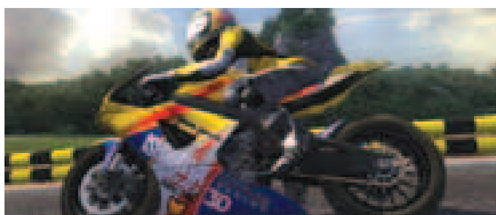
ИЗДАТЕЛЬ
Бука

ЛОКАЛИЗАТОР
Бука

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

URL
www.motogpthegame.com
www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=345

Мы с нетерпением ждем возвращения лучшего мотосимулятора на персоналку. Пока игроки, истекая слюной, любуются скриншотами и видеороликами из ***MotoGP'07***, **«Бука»** корпит над локализацией, которая поступит в продажу следом за мировым релизом. 17 трасс официального чемпионата, 20 новых мотоциклов, реалистичная графика и новый искусственный интеллект соперников – что еще для счастья надо?



Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Акелла	Role-Playing Game	нет
Бука	Racing	8.5
Новый Диск	Third-Person Action	нет
Бука	Management	6.5
нет	Platformer	нет
Новый Диск	Racing	нет
1С	Real-Time Strategy	5.5
Акелла	Real-Time Strategy	нет
нет	Action	нет
1С	Sport	нет
Новый Диск	First-Person Shooter	5.5
Новый Диск	Sport	5.5
Новый Диск	Management	нет
Акелла	Advenure	нет
1С	Adventure	нет
Акелла	Adventure	нет
1С	Scroll-shooter	нет
Акелла	First-Person Shooter	нет
Бука	Adventure	нет
Бука	Adventure	нет
нет	MMORPG	нет
GFI/Руссобит-М	Adventure	7.5
Новый Диск	Third-Person Action	6.0

КОМПЬЮТЕР ЮНОСТИ МОЕЙ...



ЮБИЛЕЙ ZX SPECTRUM

«Конан перебирается через высокую стену и оказывается в тенистом саду. Вокруг – ни души. Варвар пробирается сквозь заросли и каждую минуту ждет, что на него набросится какое-нибудь чудовище. Но страх не властен над героем. Миновав чащу, воин подходит к замку. Толкает приоткрытые ворота и видит длинный коридор, стены которого забрызганы кровью». Это не отрывок из романа Роберта Говарда (Robert Howard) и даже не фрагмент сценария кинокартины, прославившей Арнольда Шварценеггера (Arnold Schwarzenegger) в середине 80-х годов. Так начинается описание Barbarian 3 – одной из популярных игр, созданных для платформы ZX Spectrum.

ТЕКСТ: АНТОН ВИЛЬГОЦКИЙ

С чего это мы вдруг вспомнили об основательно подзабытом сегодня агрегате? Ну как же! У «Спектрума» ведь нынче юбилей. Впервые он появился в продаже ровно двадцать пять лет назад. Для многих из тех, кому сейчас под тридцать, знакомство с миром компьютерных игр началось именно с этой довольно невзрачной на вид, но поистине волшебной машинки.

Ей предшествовала платформа PET, выпущенная компанией **Commodore**. Появившись в конце 70-х, она стала первым домашним компьютером, но, увы, большой популярности не снискала. Причина тому – высокая цена (около 700 фунтов стерлингов) и отсутствие серьезной поддержки со стороны производителей программного обеспечения. Не хватало и аксессуаров – джойстиков, дисководов...

Спустя полгода британская пресса сообщила миру о новой домашней персоналке – **ZX 80**. Ее разработала компания **Sinclair Radionics** (впоследствии – **Sinclair Research Limited**), основанная английским инженером **Клайвом Синклером** (Clive Sinclair).

В качестве дисплея для нового изобретения использовался телевизор, а данные загружались в память компьютера с обычного кассетного магнитофона. ZX 80 быстро прославилась.

Весной 1982 года в продажу поступила новая модель – тот самый ZX Spectrum, которому и посвящена статья. От предыдущей она отличалась наличием ПЗУ (ROM) со встроенным языком программирования Basic. Добрую службу сослужили и улучшенные графические возможности. Но самое главное – появились цвет и звук.

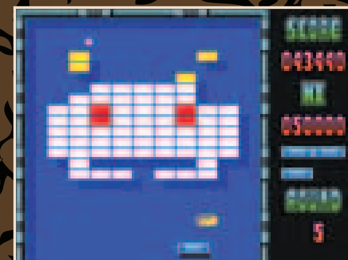
Первоначально ZX Spectrum задумывался как пособие для изучения программирования в школе и дома. Но благодаря уникальной архитектуре видеопамяти появилась возможность писать для него компьютерные игры нового поколения: динамичные, с более детализированной красочной картинкой и звуковым сопровождением (до этого игры существовали в основном в текстовом формате).

Компании – производители программного обеспечения возникали одна за другой. Это сказывалось на ассортименте, на формировании игровых жанров, на развитии самой индустрии. Специализированные магазины, журналы, клубы расширяли аудиторию пользователей ZX Spectrum, что в свою очередь побуждало программистов не останавливаться на достигнутом. Объем продаж компьютера рос фантастическими темпами (около 10 тысяч штук в неделю).

Удачным маркетинговым ходом стала разработка целого семейства периферийных устройств специально для ZX Spectrum, а также возможность увеличить объем оперативной памяти до 48Kb (это сегодня такие цифры кажутся смешными, а в ту пору они были пределом мечтаний).

Устроена машина была необычайно просто. В полукилограммовой коробочке компактно умещались четырнадцать микросхем, ТВ-модулятор и динамик. Сверху ее украшали сорок клавиш – литерные (содержавшие двадцать шесть латинских букв), регистровые и функциональные. С помощью различных комбинаций литерные кнопки могли выполнять до пяти независимых действий каждая. Скажем, клавиша «о» отвечала за команды peek, poke, out и символ «;», что позволяло необыкновенно быстро программировать на языке Basic и полностью исключало синтаксические ошибки.

Сердцем прибора стал процессор Z80A с тактовой частотой 3.5MHz и восьмиразрядными шинами адресов и данных. Количество микросхем на системной плате крайне невели-















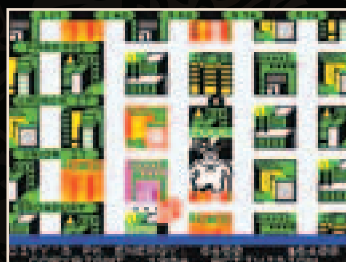












ко: RAM, ROM, процессор и ULA (видеоконтроллер). Реальный объем памяти составлял 64Kb (16 RAM + 48 ROM после апгрейда), но 16 из них были зарезервированы под Basic и потому оказались недоступны для пользователя.
От остальных немногочисленных домашних компьютеров, подключавшихся к телевизору, ZX Spectrum отличался оригинальной системой формирования изображения. Как известно, сведение электронных лучей в центре кинескопа намного лучше, чем по краям. Если же говорить о старых моделях телевизоров, то в них картинка у границ искажалась еще сильнее. Клайв Синклер нашел элегантное решение этой проблемы. На экране формировался неиспользуемый для вывода активной графики буфер – border. Активных знакомест он не содержал. Такую жертву вполне оправдывало неплохое качество картинки.
В 1982 году ни один компьютер другой модели не мог предложить всего того, чем располагал ZX Spectrum. Компьютер победоносно шествовал по свету. Компания **Timex** – эксклюзивный производитель всех разработок Sinclair Research Limited – наладила выпуск устройства во многих странах мира. У платформы почти не было конкурентов. Даже знаменитый **Commodore 64** не мог потягаться с детищем Синклера, ведь игровая индустрия равнялась прежде всего на ZX Spectrum.
Со временем компьютеры улучшались. Спустя два года Sinclair Research Limited выпустила **Spectrum+** с расширенной клавиатурой, а еще чуть позже – **Spectrum 128**. Как следует из названия, этот компьютер располагал оперативной памятью 128Kb. Кроме того, содержал некоторые важные нововведения, например встроенный трехканальный музыкальный сопроцессор, слот для подключения RGB-мониторов и поддерживал стандарт MIDI.
Увы, столь существенное увеличение памяти почти не сказалось на качестве программного обеспечения, ведь свободные 90Kb использовались исключительно в играх. Конечно, появился великолепный звук, но прежний объем видеопамяти (9Kb) не позволял качественно улучшить графику. Скажем прямо, картинка осталась прежней. Все отличия сводились к музыкальному сопровождению и возможности портировать игры с популярной в то время платформы Commodore 64 и целого семейства консолей от компании **Atari**.
В 1984 году анонсировали еще одну модель – **Spectrum Quantum Leap** (**Sinclair QL**), рассчитанную на работу с деловыми программами (текстовыми редакторами, таблицами, базами данных). В основе – 32-разрядный процессор Motorola 68008 и 128Kb RAM с возможностью расширения до 768Kb. Операционная система QDOS поддерживала многозадачность и позволяла открывать до восьми приложений одновременно.
Однако отсутствие гибкой ценовой политики, серьезные организационные просчеты и недостаток связей с разработчиками софта не позволили создателям Quantum Leap повторить предыдущий успех. Финансовые проблемы заставили Клайва Синклера продать права на производство и реализацию всех моделей Spectrum французской фирме **Amstrad**. В дальнейшем эта корпорация выпускала усовершенствованные версии **ZX Spectrum+2** и **+3**, однако все доработки сводились к добавке дисководов и джойстиков, что лишь увеличивало цену. В последний раз интерес к платформе попытались возродить в 1990 году. Но ни к чему хорошему это не привело, ведь на рынке уже прочно обосновались IBM-совместимые машины.



РОДИТЕЛЕЙ НЕ ВЫБИРАЮТ

Теперь перейдем к самому главному – к играм. Ни для кого не секрет, что развлекательные программы существовали и до появления ZX Spectrum. В основном это были текстовые забавы, чем-то напоминавшие современные симуляторы менеджмента. В них описывалась начальная ситуация и варианты возможных действий. В зависимости от того, что мы выбирали, компьютер моделировал дальнейшее развитие сюжета. В начале 80-х появилась масса аркад, основанных на символьной графике (на экран выводились не спрайты, а буквенно-цифровые символы).

Компьютер Синклера принес необыкновенное разнообразие как в жизнь создателей игр, так и в бытие простых смертных. Первые игры для ZX относились в основном к двум жанрам. Во-первых, это аркады, где необходимо бесконечно перемещать персонажа (также он мог летать или ездить) и бороться с великим множеством врагов. Движение картинки могло быть либо вертикальным, либо горизонтальным. Этот жанр дошел до наших дней почти что в первозданном виде.

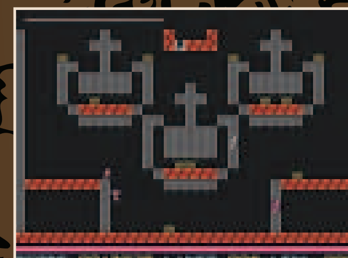
Второй тип можно охарактеризовать как занимательные «бродилки» (очень часто– с элементами адвенчуры или RPG). Цель – добраться до определенного места, собирая всевозможные предметы и решая головоломки. Ярчайший пример – ***Jet Set Willy***. Требовалась недюжинная ловкость, дабы сохранить жизнь персонажу. А чтобы нормально ориентироваться в комнатах, приходилось запоминать их месторасположение. Добавим, что помимо этих двух жанров продолжали выходить и текстовые RPG, украшенные спрайтовой графикой.

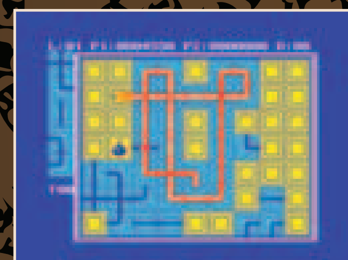
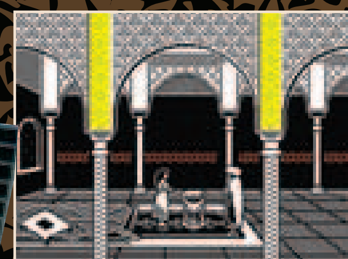
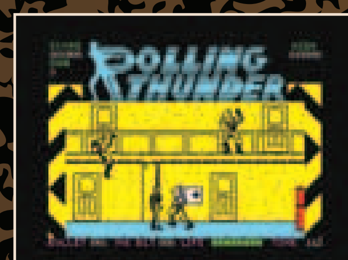
Через пару лет появились совсем другие игры. Это были и всевозможные симуляторы (спортивные, автомобильные, авиационные), и «стрелялки», и адвенчуры, и пошаговые стратегии. Еще через некоторое время на «Спектруме» вышли и другие развлекательные программы. Например, ***Tau Ceti*** – танковый симулятор с элементами стратегии. Выходили и воистину грандиозные проекты. Думаем, что при слове ***Elite*** многие из тех, кто застал ZX Spectrum, ностальгически вздохнут. И есть из-за чего. Ведь это один из самых увлекательных в истории космических симуляторов.

В конце 80-х – начале 90-х годов на «Спектруме» появилось большое количество сказочных игр, при воспоминании о которых тоже замирает сердце. ***Robin Hood: Legend Quest***. ***Firelord***. ***Feud***. И великолепная ***El Capitan Trueno***. А знаменитые боевики – ***Rolling Thunder***, ***Game Over***, ***Dan Dare: Pilot of the Future***, ***Rush'n Attack***, ***Exolon***, ***Hostage: Rescue Mission***, ***Freddy Hardest***? В начале 90-х эти названия были на слуху у многих наших соотечественников. Одни из первых аркадных файтингов также возникли на ZX Spectrum. Вспомним ***Yie Ar Kung-Fu***, ***Barbarian***, ***Budokan: The Martial Spirit***.

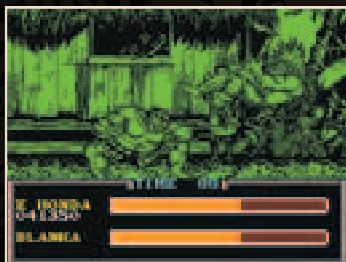
Не забудем и адвенчуры – знаменитый сериал ***Dizzy***, ***Sir Fred***. Выходило немало игр по мотивам голливудских хитов. Бэтмен и Терминатор, Робокоп и Индиана Джонс являлись полноправными жителями спектрумовской вселенной. Бесчисленное множество вариаций на тему «Тетриса» и «Арканоида», ужастики (***Werewolves of London***, ***Friday the 13th***), эротические приключения и даже всевозможные симуляторы – от истребления огородных вредителей до управления демократическим государством. Существовало даже несколько имитаторов алкоголика…

Многие идеи, которые используют современные дизайнеры, зародились еще во времена «Спектрума».

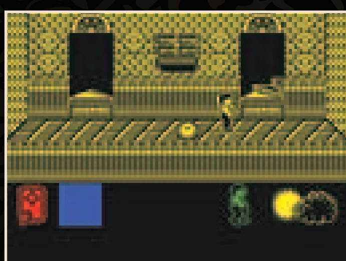


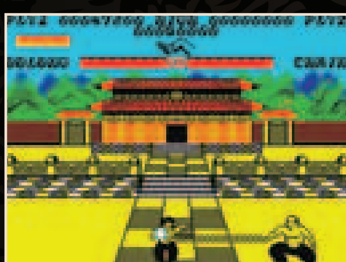












Программное обеспечение для этой платформы создавали такие компании, как **U.S. Gold**, **UbiSoft** и **Activision**. Было и множество других студий, часть из которых не дожила до наших дней. Кроме того, независимые авторы творили собственные игры, во многом не уступавшие даже высокобюджетным коммерческим разработкам.

К середине 90-х, когда популярность ZX Spectrum уже почти померкла, вышло несколько портов с PC. Например, ***SimCity***, ***F-15 Strike Eagle***, ***Golden Axe***. Но графика там была совсем некрасивой, ведь не было и половины возможностей тогдашних домашних персоналок.

После официального закрытия спектрумовской линии машины все еще производились в России. Даже в конце 90-х, когда о «Спектруме» уже забыли, в Санкт-Петербурге выпускали ZX-совместимые платформы **Scorpion**. Там даже разработали новый компьютер на базе «Спектрума» – **Sprinter**.

Кроме того, выпустили несколько специальных модемов, позволявших владельцам ZX Spectrum получать почту из сети FIDO и даже переписываться друг с другом по e-mail. И, как это ни удивительно, все эти устройства оказались востребованы.

Крупные конторы в ту пору уже не занимались производством игр для ZX Spectrum. Оно и понятно – слишком невелики были возможные барыши. Но, поскольку интерес к компьютеру сохранялся, развитие продолжалось силами фанатов. Именно так на платформу пришли знаменитые хиты середины 90-х – ***Doom***, ***Mortal Kombat*** и ***Warcraft***.

Сегодняшняя индустрия близка к кризису перепроизводства. Огромное количество одинаковых игрушек уже не радует, а лишь раздражает. Похоже, настало время тряхнуть стариной, обратившись к обширному наследию ZX Spectrum. Перенести на современные портативные консоли и мобильные телефоны золотые хиты тех времен (что уже начали делать). Разумеется, надлежащим образом модернизировав их. Вы только представьте себе, как здорово было бы поиграть в *Saboteur 3D*, например. Будем надеяться, что разработчики когда-нибудь (хотелось бы поскорее!) вспомнят о том, что в мире существовал старый добрый Speccy (так ласково называли компьютер его поклонники со всего света). PCG



ОБМАНУТЫЕ ОЖИДАНИЯ

ФИЛЬМЫ, КОТОРЫМ ЛУЧШЕ ИСЧЕЗНУТЬ

ТЕКСТ: БОНДАРЬ ФЕДОРЧУК

В последнее время по мотивам хороших игр очень часто снимают фильмы, однако крайне редко – хорошие фильмы. Бум экранизаций объяснить нетрудно. Но почему абсолютное большинство картин оказываются не только кошмарного качества, но и бесконечно далекими от того материала, который сделал словосочетания Mortal Kombat и Street Fighter известными всему миру? Как объяснить существование феномена Уве Болла (Uwe Boll)? Возможно ли исправить сложившуюся ситуацию и как сделать так, чтобы дальнейшие экранизации не вызывали отвращения? Давай посмотрим, как развивались адаптации. Пройдемся по самым громким названиям и, возможно, заметим некую закономерность. Вряд ли, конечно, наши размышления заинтересуют голливудских продюсеров и режиссеров, но понять что-то для себя – тоже полезно.



ПЕРВЫЙ КАМЕНЬ

Первенцем стал «бессмысленный и беспощадный» **Super Mario Bros**. Почти все, кто играл в ***«Братьев Марио»***, понимают, что адекватно отобразить эту серию можно только в мультфильме. Причем это обязательно должно быть аниме – чтобы прыжки по головам и грибы с огромными глазами не вызывали недоумения. Но в Голливуде выбрали другой путь. Пригласив талантливого актера **Боба Хоскинса** (Bob Hoskins) и полностью преобразив приключения итальянского водопроводчика, продюсеры кинокартины, как водится, хотели завлечь самую широкую аудиторию. Юные зрители клюнут на название, взрослые – на черный юмор. Ведь именно это привлекает взрослых, не так ли? Спустя какое-то время создатели с удивлением обнаружили, что не так.

«Братья Марио», как и большинство других адаптаций, оставляли ощущение того, что оригинал создатели фильма увидели, возможно, уже после окончания съемок. Иначе чем объяснить то, что в фильме остались только имена и внешний вид главных героев. В остальном – ничего общего. Луиджи и Марио стреляют из бластеров, пристают к женщинам на улицах и сыплют второсортными шутками, которые были бы уместнее в устах какого-нибудь продажного полицейского из нуара 1940-х годов.

– Имя.
– Марио.
– Фамилия.
– Марио.
– А тебя как?
– Луиджи.
– Луиджи Луиджи?
– Нет, Луиджи Марио.

Вопрос «Что это было?» наверняка задавали все, кому не посчастливилось увидеть этот в некотором роде оригинальный фильм. Однако беда даже не в том, что картина слишком сильно отличается от компьютерной игры, просто она плохо снята.

Судя по дальнейшим событиям, пример Super Mario Bros. ничему не научил людей, отвечающих за перенос игр на серебряные экраны. Почему появился **Street Fighter**, в котором рассказывалось непонятно о чем, а роль пехотинца играла поп-исполнительница **Кайли Миноуг** (Kylie Minogue)? Кому из поклонников игры или простых зрителей нужно, чтобы жестокие, несгибаемые, но справедливые бойцы Ryu и Ken превратились в истеричек, а настоящий солдат Guile стал «полковником» **Жан-Клодом Ван Даммом** (Jean-Claude Van Damme)?

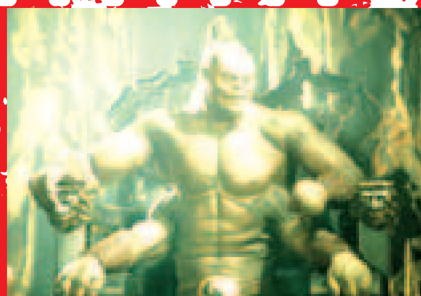
Эти вопросы и поныне остаются без ответа, но опыт **«Уличного бойца»** учел **Ларри Казанофф** (Lawrence Kasanoff), который поучаствовал в создании пары хороших фильмов и огромного количества плохих. Оценив реакцию публики, Ларри не стал изобретать велосипед и во многом доверился первоисточнику. Что из этого вышло, мы узнали, посмотрев **Mortal Kombat**, который он взялся продюсировать.













MORTAL KOMBAT
Фильм вышел в 1995 году – тогда игра во всем мире пользовалась бешеной популярностью. Сложно сказать, были ли среди зрителей те, кто не видел оригинала. Если и были, то они наверняка мало что поняли из происходящего. Впрочем, даже некоторые поклонники воротили от экрана нос. Ведь им не показали самое главное – кровавое безумие.
Да, картина не была настолько далека от игры, как, например, **«Супербратья Марио»** или «Уличный боец», но знакомые персонажи вели себя словно клоуны на детском утреннике. Главное – побольше кривляться и поглупее шутить, а все падения должны быть смешными, а не страшными. Верхом пошлости, конечно, стал латексный Горо, который никого не разрывает на клочки, а просто получает кулаком промеж ног и пару минут корчит рожи, прежде чем упасть в пропасть. Стоит признать, что на фоне продолжения – **Mortal Kombat: Annihilation** – первая часть выглядит даже неплохо. По крайней мере мы оценили сносный сюжет и более или менее точно перенесенных героев, тогда как сиквел погубили амбиции его создателей. Они решили как следует ублажить поклонников игры и запихнули в фильм почти всех бойцов, появлявшихся в сериале. Печальным итогом стала каша без увлекательной истории и интересных героев, которым хотелось бы сопереживать. Разумеется, прибыли в кинопрокате не было.
Хотя режиссер **Пол Андерсон** (Paul W.S. Anderson) не занял место среди лучших голливудских мастеров, каким-то образом ему до сих пор удается получать права на постановку громких проектов. Нельзя сказать, что он бесталанен, но факт остается фактом: снятые им творения выезжают только за счет громких названий и агрессивной рекламы, приносят очень мало денег и разгромные отзывы критиков (а заодно и зрителей). За доказательствами далеко ходить не нужно: кроме **«Смертельной битвы»** Андерсон поставил **«Чужого против хищника»** и **«Обитель зла»**. Спорные ленты. Но все они оказались успешными ровно настолько, чтобы в производство пошли сиквелы с меньшим бюджетом и более слабым актерско-постановочным составом. Готовьте денежки!



RESIDENT EVIL

Мила Йовович (Milla Jovovich) никогда не отличалась разборчивостью и всегда отдавала предпочтение режиссерам, выстраивавшим действие вокруг нее, а не вокруг сюжета. Она оказалась очень уместна в своеобразном переосмыслении хита 90-х. Пол Андерсон околдовал Милу настолько, что убедил ее не только сняться в его картине, но и родить ему ребенка, который должен появиться на свет ближайшей осенью.

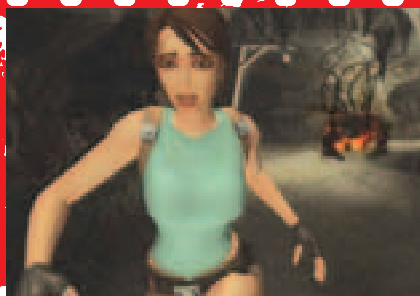
Судя по портфолио, госпоже Йовович было совсем несложно согласиться на главную роль в фильме про стрельбу по облезлым собакам, которые больше похожи не на зомби, а на обитательниц московских вокзалов. И нужно признать, Мила – единственное светлое пятно на этом грязном полотне. Впрочем, ей всегда удавалась роль неразговорчивой бой-бабы – будь то прекрасный **«Пятый элемент»** или «плевок в лицо зрителю» (**«Ультрафиолет»**). Так и здесь – Йовович стреляет с двух рук, высоко прыгает, смотрит исподлобья, но к игре ***Resident Evil*** это все никакого отношения не имеет.

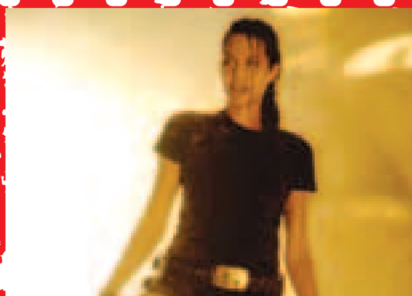
Заброшенный особняк? Забудь! Если верить режиссеру, гораздо страшнее, когда вместо полного мертвецов дома мы получаем научную лабораторию, а на смену полумраку приходит яркий свет. Нет напряженного ожидания чего-то ужасного. Просто пальба из пистолетов. Какой отклик подобная отсебятина могла получить у поклонников?

Несмотря на ненависть со стороны фанатов, Пол Андерсон умудрился привлечь внимание далеких от интерактивных развлечений людей, фильм принес небольшую прибыль. Затем появилось не менее кошмарное продолжение, которое почему-то провалилось, но третью серию, **«Обители зла»**, все равно запустили в производство. Триквел выходит в этом году, а на будущее запланирована и четвертая серия. Работая в таком темпе, создатели киноадаптации скоро исчерпают собственные «оригинальные» идеи, и придется им экранизировать саму игру. А пока этого не произошло, лучше обходить кинотеатры стороной.













LARA CROFT: TOMB RAIDER

Можно сколько угодно говорить о том, что основа успеха экранизации ***Tomb Raider*** – Лара Крофт в исполнении **Анжелины Жоли** (Angelina Jolie), но мне видится иное. Главных причин того, что фильм удался, две: 1) продюсеры отказались от сценария **Стивена де Сузы** (Steven de Souza), который до этого написал и поставил Street Fighter; 2) продюсеры отказались от сценария **Брэнта Фридмана** (Brent Friedman), который написал историю для Mortal Kombat: Annihilation. Кто знает, где бы сейчас была Лара Крофт и согласилась бы Жоли исполнять главную роль, если бы утвердили работу одного из этих кудесников.

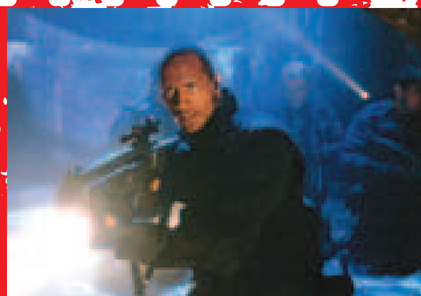
Заслуги Жоли, разумеется, не стоит преуменьшать. Создатели фильма приняли правильное решение, сделав акцент на главной героине игры и выстроив действие вокруг нее. Анжелина прекрасно справилась. Она достоверна в экшен-сценах и еще более достоверна в сценах с участием папочки (которого сыграл ее настоящий отец – **Йон Войт** (Jon Voight)). Поклонники приходили в кинотеатры и видели именно то, что хотели, – Лару Крофт в крошечных шортиках, бегающую по руинам и стреляющую «по-македонски». Уважение к первоисточнику и нежелание людей, ответственных за экранизацию, схалтурить привели картину к заслуженному успеху. Это не шедевр, который останется в веках, но он честен по отношению и к зрителю, и к первоисточнику. Не пытается быть умнее, чем есть, не заигрывает с помощью пошловатого юмора, к которому прибегли создатели Mortal Kombat (испугавшиеся насилия, которое так умело высмеивал оригинал).

Увы, праздник несколько портит продолжение (к которому все-таки приложил руку сценарист Mortal Kombat: Annihilation), опустившееся до уровня стандартных сиквелов, паразитирующих на громком имени и успехе предшественника. Но провальные экранизации обладают мистической способностью порождать бесконечные продолжения. Так и на этот раз – в ближайшем будущем обещана третья часть, где уже не будет Анжелины Жоли. И кажется, сиквел никто не ждет.











DOOM

Кто такой **Карл Урбан** (Karl Urban)? Почему **Скала** (The Rock) исполняет не главную роль? Откуда взялся отряд спецназовцев в сюжете? Почему действие всех фантастических боевиков крутится вокруг «лаборатории, где случилось что-то плохое»? Кто придумал такой кошмарный постер? Кому вообще был нужен этот опус?

Как говорил сценарист-гуру **Роберт МакКи** (Robert McKee) в **«Адаптации»**: «Придумай забойную концовку – и у тебя будет кино. Финал – это самое главное. Неважно, что ты будешь делать весь фильм, потому что хорошая концовка вытащит из грязи любой отстой». Создатели **«Дума»** положились на этот совет сполна и добавили ближе к развязке эпизод, снятый от первого лица. Выглядело как откровенное издевательство и пародия, но только она всем и запомнилась. На этом моменте делали акцент в ходе всей рекламной кампании, его представляли фанатам на комиксовых и игровых конференциях, это же видео «случайно» попало в интернет, и в итоге именно этих мгновений ждали зрители. Однако, что бы там ни говорили гуру, нескольких минут оказалось недостаточно, чтобы вытащить из болота целую полнометражку. Но продолжение все равно собираются снимать. Будем надеяться, что дальше планирования дело не пойдет.

Замечательно высказался и Карл Урбан: «В некотором роде этот фильм стал историческим для развития кинематографа. Впервые зритель становится героем». Карл, не хотелось бы тебя расстраивать, но «субъективная камера» существует уже сотню лет, POV (point of view) стал таким же заезженным кинематографическим приемом, как, например, использование звука. И если ты думаешь, что «Дум» – это первый фильм, где кого-то расстреливают от первого лица, то сходи посмотри хотя бы **«Брат 2»**, раз уж ты не желаешь изучать голливудскую продукцию за многие десятилетия.







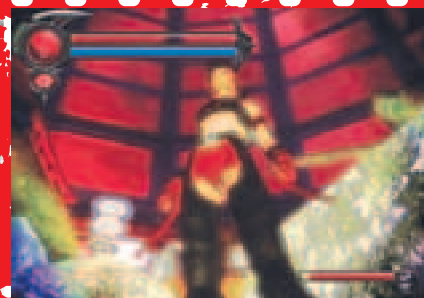
SILENT HILL

Искренность и заинтересованность людей, ответственных за что-то, отчетливо видна по их труду. Есть, например, фильмы Уве Бола, где отчетливо прослеживается посыл: «А мне на всех вас плевать!» Есть игровые экранизации Пола Андерсона, где выясняется, что Mortal Kombat – это комедия без крови, а Resident Evil – «платформер» без сюжета и страха. Вот так человек относится к произведениям, благодаря популярности которых заработал свою известность, миллионы долларов и любовь Милы Йовович. Французский режиссер **Кристоф Ганс** (Christophe Gans) утверждает, что проводит за приставкой все время, когда не спит и не работает, клянется, что его любимая игра – ***Silent Hill 2*** и с трепетом отзывается о людях, создавших эту игровую серию. Но если Уве Боллу лицензии на громкие проекты достаются мистически легко, то Кристофу пришлось постараться ради того, чтобы расположить к себе **Konami**. Он записал видеообращение, в котором подробно рассказал, как и почему именно так он собирается экранизировать ***Silent Hill***. Его услышали и даже подключили к производству **Konami Japan** и **Team Silent**, что не могло не добавить картине аутентичности.

Результат известен – разгром со стороны критиков, недопонимание обычного зрителя и радушный прием поклонниками. Сюжетную линию и мотивы персонажей пришлось значительно упростить, чтобы фильм не превратился в артхаус, но в целом Кристоф Ганс подошел к работе с душой. Просто не всем оказался близок европейский подход – такое с режиссерами из Старого Света случается в Голливуде сплошь и рядом.













УВЕ БОЛЛ

Естественно, наша жизнь была бы неполной, если бы не Уве Болл. Этот универсальный солдат сочетает в себе качества лучших людей мира и знания во всех важнейших областях. Он – обладатель докторской степени (серьезно!), автор двух книг, профессиональный боксер, продюсер, сценарист и режиссер. Его имя известно всем, кто умеет читать и слушать, а сам он постоянно в движении, не затухает ни на секунду. Уве Болл готовит по три проекта в год, успевая попутно заниматься судебными тяжбами и руганью в интернете.

Он снял **House of the Dead, Alone in the Dark** и **BloodRayne**. Все его фильмы провалились в прокате, но, по словам самого Болла, он ни капли в этом не виноват. Он верит, что снимает не самые плохие картины, но вот кинокритики и прочие публичные личности своими высказываниями заранее настраивают зрителей против его очередного творения.

Доктор Болл не смог стерпеть подобного и вызвал на боксерскую дуэль несколько десятков самых разных людей. Среди них были (помимо множества кинокритиков): владельцы сайтов, на которых появлялись плохие слова о режиссере, **Квентин Тарантино** (Quentin Tarantino) и даже 15-летний мальчик с интернет-форума. К сожалению, Тарантино и парнишка отказались от дуэли, но несколько смельчаков нашлось. Каждый из них получил свою долю пиара, эпизодическую роль в фильме **Postal**, съемки которого проходили в это самое время, и, возможно, сотрясение мозга средней тяжести.

Такой вот простой парень этот Уве Болл. Просто объясняет все проблемы, просто их решает и так же просто воплощает все, за что берется. Взял и снял кино. Другое дело, что кино это – «дубовое» и без единой извилины. И его никто не будет смотреть. Главное – он снял. Абсолютному большинству и этого не удается. И хотя работы Болла не имеют ровно никакого (кроме названия) отношения к первоисточникам, он слишком яркая личность в современной игровой и киноиндустрии, чтобы упускать их из виду. Благодаря его стараниям мы увидели практически всех сотрудников **SEGA** в роли тупых зомби, голую **Кристанну Локен** (Kristanna Loken), о чем мечтали со времен **«Терминатора 3»**, избиение интернет-фриков, которые любят рассказывать о своих победах в уличных драках и о том, что было бы, повстречай они ненавистного режиссера в жизни. Это дорогого стоит.

Уве Болл – не худший режиссер в мире. Его фильмы – не кошмарный капустник в стиле **Эда Вуда** (Ed Wood), не артхаус про трясущуюся камеру и не гламурные кинополотна о тяжелой жизни Тимати, у которого нет рублей, а только доллары, они просто очень и очень скучные. Признаться честно, я ни один из его фильмов не сумел досмотреть до конца. А Боллу этого и не требуется. Он делает то, что считает нужным, получает удовольствие от происходящего вокруг, отправляет своих критиков в больницы. И уж как режиссер Уве Болл точно лучше **Егора Кончаловского**.



КОНЕЦ ПЛЕНКИ

Так почему большинство игровых экранизаций оказываются провальными? Ответ проще, чем кажется: почти всегда жертвуя достоинствами игры, создатели фильма не предлагают взамен каких-то оригинальных идей, способных привлечь обычного зрителя, незнакомого с первоисточником. Получается, что поклонники адаптации в бешенстве от фильма, ведь от оригинала ничего не осталось. А те, кому одного названия мало, разочаровываются в художественных качествах картины, которые чаще всего невысокого уровня.

Главное, о чем игроманы всякий раз умоляют сценариста, продюсера и режиссера, – не изменять так называемому духу. Не допускать, чтобы Super Mario Bros. из детского утренника про Принцессу Персик превратился в физически неприятное (слизь в фильме сочится изо всех щелей) зрелище, где взамен кукольных замков постапокалиптический мир а-ля **«Бегущий по лезвию бритвы»**.

Тем, кто берется за экранизацию компьютерной или видеоигры, прежде всего нужно научиться смеяться над собой и не пытаться доказывать окружающим, что проекты, основанные на игровом материале, могут быть серьезными и глубокими. Фанатам этого и не нужно. Именно потому лучшей (если не брать мультипликацию) экранизацией Street Fighter считается фильм **«Городской охотник»** с **Джеки Чаном** (Jackie Chan). Он совсем о другом, но крохотный комедийный эпизод про Street Fighter в сотни раз ближе к знаменитому файтингу, чем весь «Уличный боец» с Ван Даммом. PCG

КИНОАФИША

В ближайшие годы нас ждет настоящее нашествие игровых экранизаций. Лицензии скупаются одна за другой, а фильмы клепаются на скорую руку. Примерные ожидания нетрудно обобщить: ждем халтуры. Но некоторые проекты не могут не вызывать интереса, поэтому стоит разобраться с ними поименно.

BloodRayne II: Deliverance
(2007)
***Чего ждать*:** когда уже Уве Боллу перестанут давать деньги
***Не хотелось бы*:** увидеть это

Broken Sword
(дата не объявлена)
***Чего ждать*:** уже пригрозили, что это будет приключенческий боевик
***Не хотелось бы*:** чтобы это был боевик

Castlevania
(2007)
***Чего ждать*:** полного несоответствия игре
***Не хотелось бы*:** чтобы Пол Андерсон продолжал экранизировать игры

God of War
(дата не объявлена)
***Чего ждать*:** гораздо меньших масштабов (кровавости в том числе), чем в игре
***Не хотелось бы*:** чтобы Кратоса сыграл чернокожий Джимон Хунсу, которого планируют на эту роль

Hitman
(2007)
***Чего ждать*:** заигрываний с игроманами в отдельных сценах (см. фильм DOOM)
***Не хотелось бы*:** чтобы фильм оказался таким же тоскливым, как трейлер

In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale
(2007)
***Чего ждать*:** это Уве Болл
***Не хотелось бы*:** чтобы хорошие актеры ради легких денег гробили себя в его фильмах

Max Payne
(дата не объявлена)
***Чего ждать*:** анонса хотя бы каких-то деталей готовящейся экранизации
***Не хотелось бы*:** «детского утренника» с рейтингом PG-13

Postal
(2007)
***Чего ждать*:** того, что после этого фильма Уве Болла объявят в США персоной нон грата
***Не хотелось бы*:** писать так часто слово «Увеболл»

Soul Calibur, Tekken
(дата не объявлена)
Чего ждать: чего-то с таким же клиническим сюжетом, как у предыдущих экранизаций файтингов
Не хотелось бы: чтобы главного злодея победили с помощью удара в пах, как Горо

Alice
(2008)
Чего ждать: Сару Мишель Геллар в главной роли. Это может быть как плюсом, так и минусом
Не хотелось бы: чтобы фильм еще восемь лет провел «в производстве»

Far Cry
(2008)
Чего ждать: того, что Уве Болл снимет гораздо менее красиво, чем было в игре
Не хотелось бы: чтобы другие режиссеры переняли «увебольную» практику продавать роли в своих фильмах на E-bay

Halo
(2008)
Чего ждать: ничего особенного. Режиссер – дебютант
Не хотелось бы: чтобы под влиянием Питера Джексона хронометраж растянулся до трех часов

Street Fighter
(2008)
Чего ждать: акцента на истории Чун Ли
Не хотелось бы: увидеть Жан-Клода Ван Дамма

Warcraft
(дата не объявлена)
Чего ждать: судя по обещанному бюджету, чего-то нестыдного
Не хотелось бы: оказаться на показе вместе с фанатиками, «живущими» в WoW

Gears of War (2009)
Чего ждать: фильма о боевых действиях. Продюсер не любит игры
Не хотелось бы: увидеть очередной фантастический боевик про группу спецназовцев в секретной лаборатории с вирусом

Prince of Persia: The Sands of Time
(2009)
Чего ждать: бесконечных взрывов и монологов о свободе – к фильму привязаны Джерри Брукхаймер и Майкл Бей
Не хотелось бы: пять минут смотреть на то, как камера красиво облетает висящего на карнизе принца

Mortal Kombat: Devastation
(2010)
Чего ждать: плохого фильма
Не хотелось бы: чтобы полумертвую линейку Mortal Kombat продолжали трясти по всем фронтам. Она попахивает

DOOM 2 (дата не объявлена)
Чего ждать: эпизода от первого лица
Не хотелось бы: чтобы этот фильм пошел в производство (зависит от продаж DVD с первой частью)

EverQuest (дата не объявлена)
Чего ждать: фильм о прокачке уже есть – Pumping Iron. Хорошо хоть этого можно не ждать
Не хотелось бы: чтобы это вышло раньше «Конана», которого мучают уже десяток лет

The Sims (дата не объявлена)
Чего ждать: чего-то «про жизнь»
Не хотелось бы: видеть экранизации игр типа The Sims

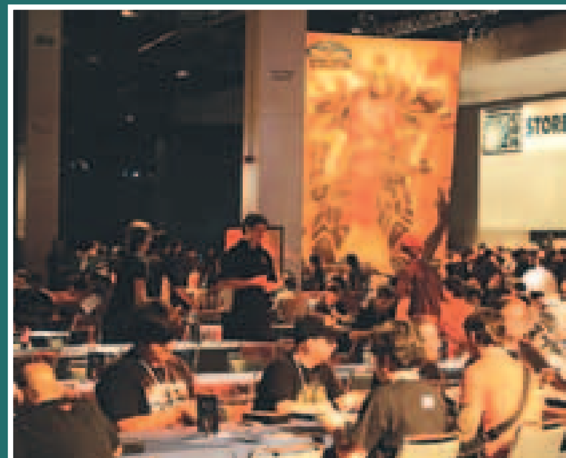
BLIZZCON 2007



STARCRAFT II, НОВЫЙ АДД-ОН К WOW И ФИЛЬМ О WARCRAFT

ТЕКСТ: МИХАИЛ БУЗЕНКОВ

Началось! «[...] The Burning Crusade, вышедший в нынешнем году, стал самой быстро продаваемой игрой на PC – благодаря вам за первый день разошлись 2.5 миллиона копий WoW! Мы побили собственный рекорд – в 2003-м все равнялись на Warcraft III [...] Один из эпизодов сериала South Park, посвященный World of Warcraft, номинирован на премию «Эмми»! [...] Недавно мы договорились с кинокомпанией Legendary Film о съемках фильма по мотивам WoW». Каждое слово Майка Морхейма (Mike Morhaime), президента Blizzard Entertainment, сопровождалось восторженными выкриками из зала. Тысячи людей со всего мира наводнили выставочный центр американского города Анахайма, чтобы воочию увидеть самое удивительное зрелище, которое только может подарить разработчик геймеру.



ВАУ! ВАУ!

До начала шоу мне казалось, что поклонники ***StarCraft*** и World of Warcraft по большей части одни и те же люди (почитатели творчества кудесников из Blizzard). Но, как оказалось, играющим в WoW до SC нет никакого дела. Точнее, они не прочь на нее взглянуть, но на большее едва ли готовы. Схожего мнения придерживаются и журналисты. Они согласны, что вторая часть знаменитой стратегии получится, безусловно, гениальной, но тем не менее интересуются исключительно WoW. На закрытой пресс-конференции, где присутствовало все руководство Blizzard, о ***StarCraft II*** почти не говорили. И **Дастин Браудер** (Dustin Browder), ведущий дизайнер проекта, откровенно скучал.

Чем же прельстило публику второе по счету дополнение к WoW? Прежде всего новым континентом. Миром Northrend правит павший паладин Артас, прикончивший по воле темного властелина Нерзула собственного отца. Теперь убийца восседает на ледяном троне и ждет, когда пожалуют самые отважные герои.

Кроме жестокого владыки в северном краю живут варвары. Эти могучие великаны отлично управляются с двуручными топорами, владеют магией и летают на драконах. Впрочем, даже им не сравниться в силе со снежными гигантами, обитающими высоко в горах. По-своему опасны и огромные пауки – выходцы из некогда могущественной империи Неруба.

Чтобы одолеть самых опасных тварей, придется развить персонажей до восьмидесятого уровня и разучить новые способности. Среди прочих наибольший интерес у посетителей выставки вызвал один из скиллов друидов. В роковую минуту представители данного класса смогут превратиться в дерево жизни и вылечить раненых спутников. Занятно это тем, что защитники природы и прежде не отличались выдающимися боевыми навыками, теперь же их окончательно оттерли на задний план. Впрочем, не исключено, что разработчики еще не раз все переиграют.

Неоднозначно восприняли фанаты WoW и новый класс. Авторы пообещали, что мертвыми рыцарями станут не только злодеи Орды, но и светлые герои Альянса. Видимо, глядя, как сценаристы отправляют на плаху сначала Иллидана, а теперь и Артаса, дизайнеры решили, что от наследия стратегической серии можно избавляться без сожаления. Если так пойдет и дальше, скоро в эльфийских лесах заведутся лопоухие орки, а в катакомбах Стратхольма – полусгнившие гномы.

Но оставим догадки. В конце концов кого волнует такая мелочь, как концепция, когда на кону множество новых причесок, забавные па и невиданные прежде цвета кожи? Кроме того, **Том Чилтон** (Tom Chilton), ведущий дизайнер WoW, обмолвился о свежих режимах для Battlegrounds, в которых придется использовать осадные орудия, и о профессии писаря.



–Какие ваши первые впечатления от BlizzCon?
– Твою мать!


Проворные пехотинцы играючи справляются с неповоротливым тором


На этих экранах демонстрировались схватки в Warcraft III, StarCraft и WoW.


Осадные танки особенно хороши в обороне

STARCRAFT II. НАЕДИНЕ С ШЕДЕВРОМ

Изучение StarCraft II отняло у меня не один час, притом что с управлением я разобрался сразу же. Точнее, даже не разбирался. Развернул блокнот, надел наушники и стал играть.

Первыми по карте забегали протоссы. Забегали так, что я тотчас решил – терранам они не по зубам. Проворные зилоты без труда уничтожали вражеских пехотинцев и легкую технику. Если же преимущество было не на их стороне, прятались на своей базе. Вскоре им на помощь пришли сталкеры, затем подоспели бессмертные. Наконец, после того, как я освоил второе газовое месторождение, в армии появились неуклюжие на вид, но необычайно эффективные в бою колоссы, невидимые храмовники и даже корабль-матка, достоинства которого игроки оценили еще во время презентации в Сеуле. Нисколько не сомневаясь в грядущей победе, я отправил войска на передовую, где они не продержались и минуты.

Терраны сражались умело. Они разместили осадные танки на пригорках так, чтобы те могли беспрепятственно расстреливать колоссов. Подходы к укреплениям заградили бункерами, которые тотчас опускались под землю, стоило к ним приблизиться дружественным юнитам (чтобы они могли беспрепятственно пройти).

Когда мои бойцы приблизились к сооружениям неприятеля, сзади подлетели рипперы и, бросив гранаты, скрылись из вида. После серии взрывов от зилотов не осталось и следа, погибли сталкеры и бессмертные. Колоссы успели взобраться на возвышенность. Они сожгли лазерными лучами нескольких пехотинцев и уже принялись палить по ракетным установкам. Но тут за дело взялся тор – невиданных размеров робот. Он пригнулся, обнажил на спине несколько пушек и жахнул так, что «пауки» (колоссы ходят на длинных ногах), скрипя железными конечностями, пошатнулись и завалились набок. Уцелела только летающая тарелка, но без наземной поддержки она и гроша ломаного не стоит. Слишком мал запас энергии. Применил суперспособность – изволь подождать несколько минут. Уничтожив пару танков и десяток солдат лазерным лучом, махина спасовала под натиском «Викингов». В своем привычном обличье эти прямоходящие роботы не представляют для космических кораблей никакой угрозы. Но после модернизации превращаются в самолеты – и тут уж с ними приходится считаться.

Неудачей закончились еще по меньшей мере шесть попыток одолеть неуступчивого врага. Потом я вдруг поймал себя на мысли, что играю в совершенно незнакомую стратегию, в которой за каждую допущенную ошибку нужно платить. Исход поединка более не зависит от уровня героя, как не зависит он от купленных в волшебной лавочке предметов. Важно лишь одно – насколько хорошо ты управляешь юнитами.

Подход суровый, что ни говори. Быть может, именно он отпугнул некоторых игроков. Среди опрошенных мной журналистов лишь двое успешно завершили миссию за протоссов. Остальные переключились на терранов, а после на WoW.

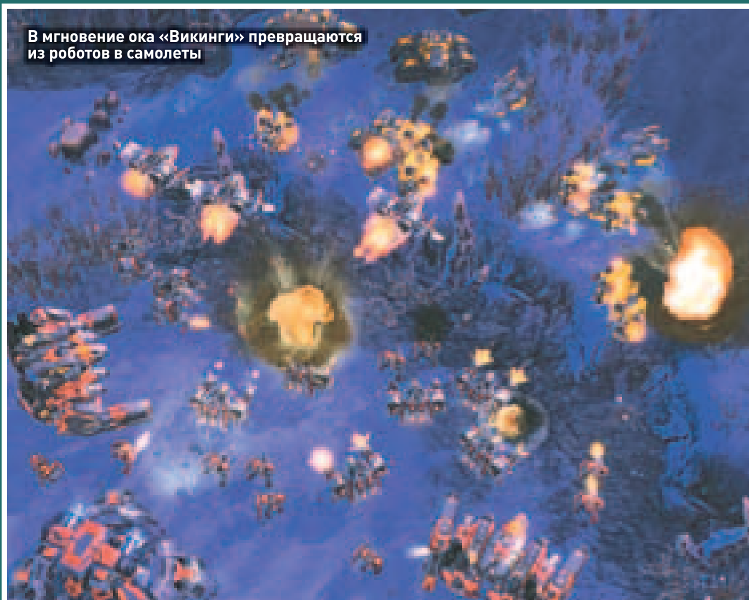
Но Дастина Браудера отток поклонников, похоже, не смущает. На мой вопрос о том, почему же бойцы не стреляют на ходу, как в том же ***Dawn of War***, ведь это чертовски удобно, он ответил, что подобные упрощения только все портят. В SC II лишь танк «Кобра» способен палить в движении – именно поэтому он «надерет задницу кому угодно».

Что касается остальных юнитов терранов, то они тоже не прочь отбить кому-нибудь мягкое место, но едва ли сделают это, пока ты не узнаешь их сильные и слабые стороны. Например, пехотинцы неплохо сдерживают атаки сталкеров и бессмертных, но без поддержки врачей долго не живут. Рипперы и призраки полезны по-своему. Первые бросают гранаты, вторые указывают на карте точки, куда следует высадить десант и нанести ядерный удар. Однако ни те ни другие не в силах справиться с атаками зилотов.

Из техники помимо хиленьких «Викингов», которые, к счастью, не только ходят, но и летают, следует отметить крейсеры. По желанию их можно оснастить особыми торпедами или лазерными пушками. В зависимости от выбранного типа оружия меняются и боевые характеристики кораблей. Не менее примечателен и тор. В отличие от прочих машин его нельзя заказать на заводе. Гигант строится как отдельное здание и требует немалых затрат.

На данный момент о потенциале терранов рассуждать рано. По заверениям все того же Браудера, в текущей версии люди уступают в силе инопланетянам по меньшей мере раз в пять. Про зергов пока ничего толком не известно. Представители Blizzard обещали показать их в самое ближайшее время.

Впрочем, пищи для ума хватало и без уродливых созданий. Разработчики наконец-то рассказали об однопользовательской кампании. Ключевым персонажем при игре за терранов станет хорошо знакомый по первой части Джим Рэйнор. Вместе с товарищем он путешествует по различным планетам в поисках наживы, пока однажды не захватит таинственный артефакт. Что происходит дальше, доподлинно неизвестно, но мы видим, как на корабль героя пробирается раненый протосс Заратул и говорит о том, что некогда реликвия принадлежала древней расе Зел'Нага (той самой, что появлялась в секретной миссии ***Brood War***) и вскоре произойдет нечто ужасное. На секунду экран озаряет пламенный взор Сары Керриган. Занавес. Сюжет в StarCraft II подается необычным образом. Мы не только следим за действиями персонажей, но и всячески на них влияем. Например, выбираем во время разговоров понравившиеся фразы и решаем, на какую из представленных на глобальной карте планет напасть в следующий раз. Концовка игры при этом не меняется, зато открываются дополнительные миссии. Дешевеют или, наоборот, дорожают юниты – отныне их можно купить еще до начала миссии.


В мгновение ока «Викинги» превращаются из роботов в самолеты


Лазерные лучи колоссов сжигают корабли в считаные секунды

WORLD OF WARCRAFT НА БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ

Фильм по мотивам WoW рано или поздно должны были снять. Суперпопулярная вселенная уже давно не умещается в рамках компьютерной забавы и стремительно заполняет все доступные ниши. Так, в продаже появились настольная и карточная игры, музыкальные диски, фигурки персонажей, книги, плакаты, футболки, клавиатуры, календари, медальоны, пряжки... Другое дело, что сам факт выхода киноленты мало кого интересует, кроме разве что самых отпетых фанатов. Все ждут отличный боевик, снять который в силу многих причин практически невозможно. Blizzard договорилась с кинокомпанией **Legendary Film**, прославившейся благодаря **«300 спартанцам»** и **«Бэтмену: Начало»**. Выбор достойный, однако в случае с WoW он ровным счетом ни о чем не говорит. Голливудские воротилы с радостью отвечали на вопросы посетителей BlizzCon и обещали угодить всем. Но ничего конкретного так и не сказали. Режиссера не нашли, время действия фильма не определено. Четкой концепции тоже нет. Ясно только, что сюжет пишется с нуля, хотя и затрагивает некоторых персонажей игры. Например, орка Тралла. Выход картины намечен на конец 2009 года, затем настанет черед продолжений. Майк Морхейм смело смотрит в будущее и, наверное, имеет на это полное право. Даже если фильм окажется никчемным, миллионы поклонников все равно его посмотрят. **PCG**


Северный край населяют могучие варвары


Northrend встречает игрока горящими лесами и горами трупов


Принц Артас готовится уничтожить все живое в мире World of Warcraft.


В крошечных поселениях заправляет нежить

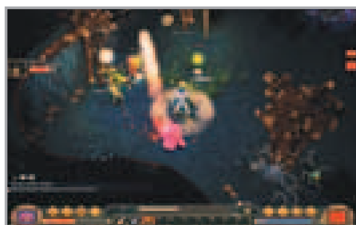

Так выглядит побережье северного континента Northrend.

EDITORIAL

Предупреждаю: самые горячие новости из мира MMORPG ждут тебя в отчете с **E3**, где под прицел берутся только хиты первой величины. Не знаю, как ты, а лично я из «тяжеловесов» жду лишь ***Age of Conan: Hyborian Adventures*** – и не потому, что являюсь поклонником творчества **Роберта Говарда**. Просто настолько «мясного» проекта не было, пожалуй, со времен ***Severance: Blade of Darkness*** и ***Soldier of Fortune***. Руби и кромсай, кромсай и руби… Уж больно рафинированные и политкорректные игрушки пошли в последние годы, а тут – настоящая феерия жестокости, ярости и кровавого натурализма. Рекомендую!

Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

БЕТА-ТЕСТ



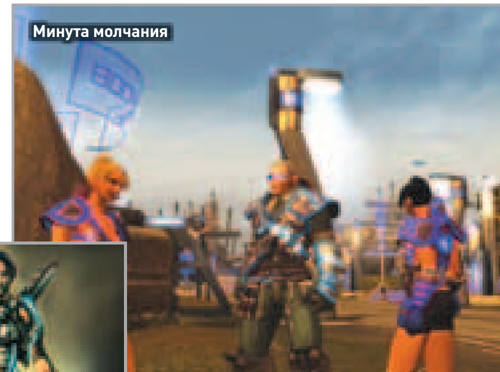
MYTHOS

Полгода назад американская **Flagship Studios** открыла филиал в Сиэтле и сообщила, что новое подразделение будет работать над казуальной онлайновой action/RPG, нареченной ***Mythos***. По слухам, проект был организован специально для того, чтобы протестировать многопользовательский режим амбициозного ролевого экшена ***Hellgate: London***. Что ж, черти в Лондоне обоснуются не раньше октября, и Mythos, закрытое бета-тестирование которой только началось, успеет проверить на прочность сетевые технологии, применяемые Flagship Studios. Проект является незатейливым клоном ***Diablo*** и использует морально устаревший изометрический вид, но наверняка обзаведется армией поклонников. Предпосылки – Mythos можно будет бесплатно скачать в интернете и играть сколько пожелаешь без абонентской платы. (Короче говоря, Mythos в точности копирует свежую разработку ***NCSoft*** – ***Dungeon Runners**,* обзор которой был опубликован в прошлом номере. – *Прим. ред.*)

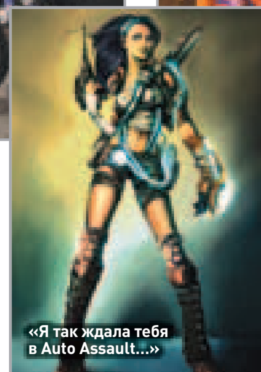
AUTO ASSAULT ПОХОРОНИЛИ



Онлайновый Carmageddon оказался ненужным



Минута молчания

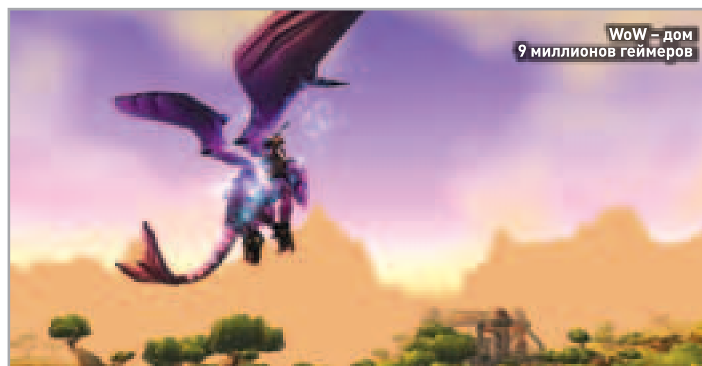


«Я так ждала тебя в Auto Assault...»

31 августа онлайновый ролевой экшен ***Auto Assault*** навсегда прекратит свое существование. Все серверы постапокалиптической «веселухи на колесах» будут закрыты, а геймеры, по недоразумению оформившие подписку на несколько месяцев подряд, получат деньги обратно. Сравнительно неплохая игра, разработанная колорадской студией **NetDevil**, просуществовала немногим более года. Auto Assault явился полной неудачей для южнокорейского издательства **NCsoft**. Дорогостоящий проект, на рекламу которого были затрачены миллионы долларов, привлек лишь около 10 тысяч геймеров. В компании долгое время опровергали слухи о мизерном количестве подписчиков. Попытки привлечь внимание к Auto Assault за счет различных промоакций оказались безнадежными. Поскольку для издательства наступили нелегкие времена (за год доходы упали на 43 процента), было вынесено решение закрыть убыточный проект.

Возникли слухи, что студия NetDevil не позволит свершиться «казни» и выкупит права на Auto Assault. Увы, этого не произошло. Американцы действительно провели ряд встреч с корейцами, но так и не смогли сойтись в цене. К тому же большинство специалистов NetDevil работает над созданием абсолютно новой многопользовательской ролевки (***LEGO Universe***), и «свободных рук» мало. Однако игроделы обмолвились, что, поскольку права на программный код и все технологии Auto Assault принадлежат им, они подумывают о следующей онлайновой гоночной игре.

СЕНАТОР ИГРАЕТ В WOW



WoW – дом 9 миллионов геймеров

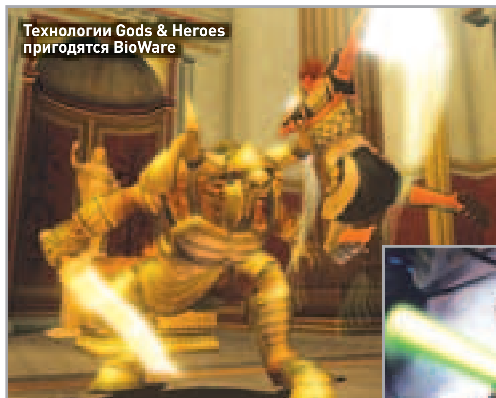


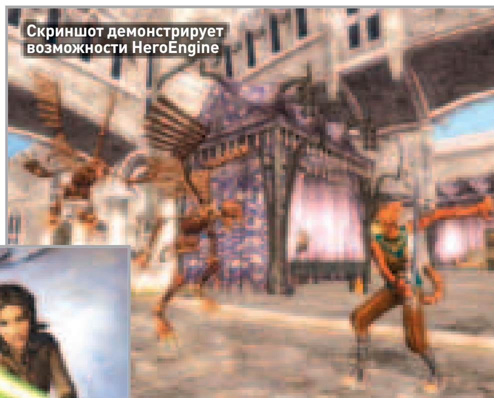
Рэй Тенорио, семидесятый уровень

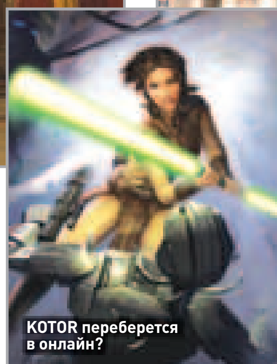
Компания **Blizzard Entertainment** отрапортовала об очередном рекорде. Онлайновая ролевая игра ***World of Warcraft*** наконец-то взяла планку в 9 миллионов подписчиков. По количеству населения феноменально популярная MMORPG сравнялась со Швецией. Еще миллион жителей – и можно праздновать демографический «юбилей». Вполне возможно, что Blizzard сообщит о 10 миллионах подписчиков уже в этом году, поскольку скоро состоится релиз дополнения ***The Burning Crusade*** в Китае. Это событие наверняка спровоцирует всплеск интереса к игре в Поднебесной.

World of Warcraft все возрасты покорны. Как выяснилось, в нее играют даже… сенаторы конгресса США! Член палаты представителей **Рэй Тенорио** (Ray Tenorio) признался, что его персонаж, прист Paleray, недавно достиг семидесятого уровня. «Мне нравится, что в WoW играют самые разные люди: адвокаты, директора, чудики, – сказал Тенорио. – Раньше я играл в ***Diablo II***, но в ноябре 2005 года мой брат Чарли взмолился: "Дружище, нам срочно нужен лекарь!" Как и положено сенатору, я не мог отказать людям в помощи».

MMORPG ОТ BIOWARE ВЫЙДЕТ В 2009 ГОДУ


Технологии Gods & Heroes пригодятся BioWare


Скриншот демонстрирует возможности HeroEngine


KOTOR переберется в онлайн?

Суперкомпания **BioWare**, известная по ***Star Wars: Knights of the Old Republic***, ***Neverwinter Nights*** и ***Jade Empire***, уже длительное время работает над дебютной MMORPG. Специально ради нее был открыт филиал студии в техасском городе Остин. Проект – масштабный, и BioWare всячески пытается снизить трудозатраты. В первую очередь компания лицензировала движок HeroEngine, который, по словам его создателей, сокращает срок разработки MMORPG почти на два года. BioWare также купила систему StreamBase – превосходная защита против хакеров и читеров. А недавно разработчики приобрели очередную передовую технологию, облегчающую поддержку игры, прием оплаты от геймеров и даже установку патчей. Деньги за программный пакет отправились на счет **Perpetual Entertainment** – студии, которая совсем скоро выпустит онлайновый ролевой экшен ***Gods & Heroes: Rome Rising***.

Что касается самой BioWare, то ее MMORPG придется подождать. Компания наметила релиз многопользовательской ролевки лишь на 2009 год. До сих пор неясной остается суть проекта. Ходят настойчивые слухи, будто студия трудится над ***Star Wars: Knights of the Old Republic Online***, однако им верить не стоит. Сами разработчики, говоря о своей MMORPG, пока упоминают лишь следующую особенность: «Игра выдержана в духе прошлых хитов компании. В нашей игре будет и интересный сюжет, и проработанные персонажи, и эмоции!»


Покупку движка отметили в клубе

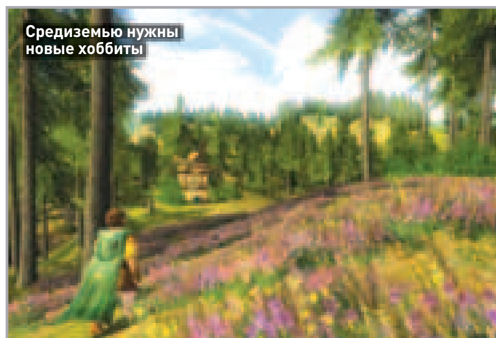
В то время как все говорят о ***Second Life***, онлайновой забаве с серьезной экономической системой, тысячи геймеров-молчунов тратят свои баксы на покупку виртуальных замков и космических курортов в аналогичной игре – ***Entropia Universe*** (в девичестве известной как Project Entropia. – *Прим. ред.*). Создатели этого MMO-проекта – шведская компания **MindArk** – решили не давать шанс основному конкуренту и приобрели лицензию на движок CryENGINE 2. Да-да, тот самый, на котором создается шутер ***Crysis***. Переход на новый движок планируется завершить к середине 2008 года. После этого Entropia Universe обещает стать самой красивой онлайновой игрой.

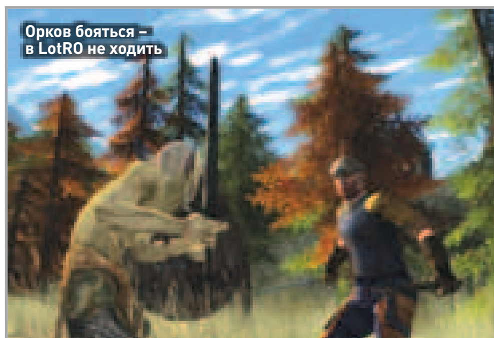
ПРИВЕДИ ДРУЗЕЙ В СРЕДИЗЕМЬЕ

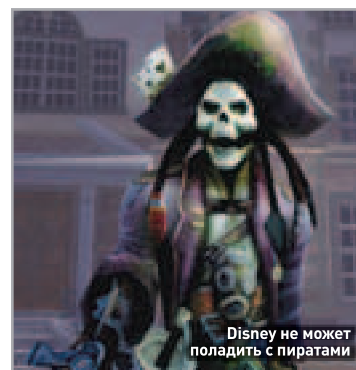
Онлайновая ролевка ***The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*** бодро стартовала в конце весны. ***World of Warcraft*** она не превзойдет, но при удачном раскладе сможет долгие годы кормить разработчика и издателя. Чтобы привлечь пользователей, компания **Turbine Entertainment** объявила о начале акции «Приведи друга – играй бесплатно!». Как сказано в пресс-релизе, суть предложения понятна даже орку.

Ты рассказываешь друзьям о новой расчудесной MMORPG, отсылаешь им гостевые ключи и ждешь, подпишутся ли они на многопользовательского «Властелина колец», или нет. За каждого завербованного Turbine награждает месяцем бесплатной игры. В общем, если заинтересовался, обращайся за подробностями на официальный сайт LotRO (**lotro.turbine.com**).

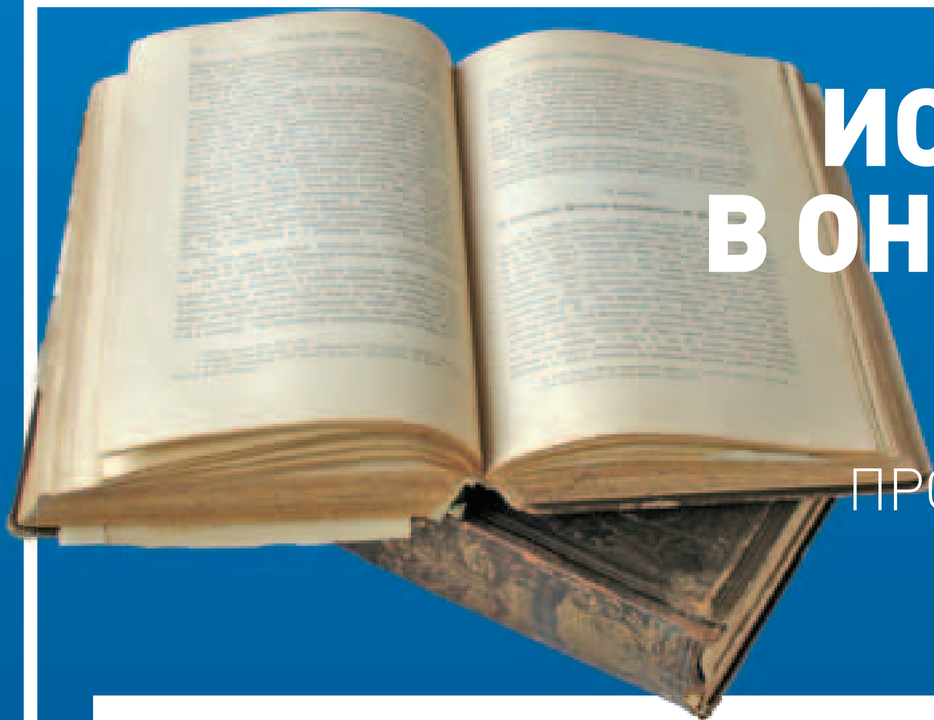
Также стало известно о подготовке бесплатного дополнения к игре. Называется оно ***The Eye of the Iron Crown*** (что-то разработчики MMORPG зациклились на глазах – продолжение ***Guild Wars*** называется ***Eye of the North***. – *Прим. ред.*). Авторы адд-она добавят одну сюжетную линию, сотню квестов, дюжину доселе невиданных монстров и новые системы репутации и обмена. Дата выхода дополнения пока неизвестна.


Средиземью нужны новые хоббиты


Орков бояться – в LotRO не ходить


Disney не может поладить с пиратами

Компания **Disney Interactive** переносит релиз ***Pirates of the Caribbean Online*** (читай превью в июльском номере). Эту казуальную онлайновую игру собирались выпустить весной, к премьере третьей части «Пиратов Карибского моря». Диснеевцы не успели. А в ходе летнего бета-тестирования обнаружилось множество недоделок, к тому же геймеры засыпали разработчиков предложениями по улучшению геймплея. Так что не жди Pirates of the Caribbean Online раньше ноября. Скептики уверяют, что игру постигнет судьба ***The Matrix Online***, которая появилась, когда ажиотаж вокруг Нео стих, и оказалась никому не нужна.



ИСТОРИЯ В ОНЛАЙНЕ

MMOG ПРО РЕАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Если бы ты знал, как нам надоело писать о фэнтезийных и научно-фантастических онлайновых играх… Прошлый дайджест был посвящен виртуальным реальностям, в этом месяце мы тоже решили соригинальничать – рассмотрели пятерку MMORPG на историческую тему.

ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

Voyage Century

VC.IGG.COM

ДАТА ВЫХОДА
22 декабря 2006 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1.13Gb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 500MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), подключение 128Kb/s
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

ПЛЮСЫ
Множество геймплейных возможностей, высокая реалистичность
МИНУСЫ
Баги, баги и еще раз баги
ИТОГО
Лучшая онлайн-игра про пиратов

В последнее время возникло немало ширпотребных MMOG про пиратов. ***Voyage Century*** – приятное исключение из общей тенденции. Возможностей – море разливанное. Хочешь – становись британским моряком, хочешь – китайским торговцем или египетским судостроителем. Собирай карты сокровищ, улучшай свой корабль, сходись с врагами в пушечных и абордажных боях или просто иди на таран – если плавсредство позволяет. Да, и не забывай закупать провиант для своей многочисленной команды и боеприпасы для пушек, иначе, как и я, впервые выйдя в море, быстро окажешься у разбитого корыта.



Не «Корсары», конечно, но все равно смотрится неплохо

A Tale in the Desert 3

WWW.ATITD.COM

ДАТА ВЫХОДА
27 мая 2006 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
142Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 700Mhz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb), подключение 128Kb/s
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$13.95

ПЛЮСЫ
Такого ты еще точно не видел
МИНУСЫ
Завышенная сложность, убогая графика
ИТОГО
Самые хардкорные фанаты «Цивилизации» будут довольны

Описать сей проект в небольшой заметке просто невозможно. Лучше оцени игру сам (первые 24 часа – задарма), если, конечно, интересуешься «социально ориентированными» MMOG. Никаких боев и прокачки в традиционном понимании этого слова – здесь необходимо решать массу экономических и политических вопросов, выстраивая идеальное общество в Древнем Египте. Уникальное, но, на мой взгляд, слишком мудреное развлечение. Хорошо хоть, сами разработчики стараются постоянно помогать геймерам. Забавный факт: роль Фараона (как и в Древнем Египте, в игре от него зависит почти все) исполняет президент компании.



В погоне за оригинальным геймплеем разработчики совсем забыли о графике

ДАТА ВЫХОДА
8 декабря 2003 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
100Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 500Mhz, 256Mb RAM, подключение 56Kb/s
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$9.95

ПЛЮСЫ
Множество увлекательных мини-игр собрано в одном-единственном проекте
МИНУСЫ
Даже самые интересные мини-игры приедаются в считаные недели
ИТОГО
Ты горячий поклонник аркад и головоломок? Подключайся к Puzzle Pirates без промедления!

Yohoho! Puzzle Pirates

WWW.PUZZLEPIRATES.COM

Очередная MMORPG про пиратов, правда, весьма оригинальная. Историческим здесь можно считать лишь сеттинг, ибо сам геймплей представляет собой огромный набор мини-игр. Каждое действие здесь, будь то выход в море, сражение, починка корабля, изготовление того или иного предмета, – особая головоломка. Кроме того, в местных тавернах нет отбоя от желающих перекинуться в картишки (например, в покер или червы). В общем, проект на все сто оправдывает свое название. Некоторые мини-игры уникальны, хотя в основном мы видим слегка переработанные версии хитов вроде ***Alchemy***, ***Puzzle Bobble***, ***Pipe Dream***.



А вот так в игре выглядят дуэли на мечах

ДАТА ВЫХОДА
16 июля 2006 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
1Gb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 2Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), подключение 128Kb/s
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
Отсутствует

ПЛЮСЫ
Гигантский игровой мир и антуражи Древнего Рима
МИНУСЫ
Свежих идей почти нет
ИТОГО
Любишь историю – полюбишь и Roma Victor

Roma Victor

WWW.ROMA-VICTOR.COM

Это наиболее исторически достоверная игра в сегодняшнем выпуске онлайн-дайджеста. 180 год н.э., великая Римская империя продолжает расширять свои границы. Ты волен начать путь из самого Рима, Сирии или даже с Британских островов. Кем стать: примерным гражданином, гладиатором или предводителем варваров? Выбор за тобой. В принципе, ***Roma Victor*** – заурядная онлайновая ролевка, которая, однако, подкупает поразительной исторической достоверностью (здания, одежда, оружие – все соответствует выбранной эпохе) и масштабами – территория игрового мира составляет аж 900 квадратных километров.



«Я не люблю насилье и бессилье, вот только жаль распятого Христа...»

ДАТА ВЫХОДА
1 декабря 2001 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА
332Mb
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb), подключение 128Kb/s
АБОНЕНТСКАЯ ПЛАТА
$14.99

ПЛЮСЫ
Реализм во всем
МИНУСЫ
В игре на тему Второй мировой нет СССР... Это, конечно, привычно, но неприятно
ИТОГО
Реалистичный и масштабный MMOFPS о Второй мировой

World War II Online: Battleground Europe

WWW.WWIIONLINE.COM

Несмотря на почтенный возраст, игра выглядит вполне современно – в 2006 году ее полностью обновили. Теперь BE напоминает смесь ***Battlefield*** и ***Operation Flashpoint***. С первой ее роднит система рангов, со второй – огромный ассортимент реального оружия и техники. Можно даже управлять миноносцем! Жаль, что за Советский Союз не повоюешь, ведь на выбор представлены только солдаты Великобритании, Франции и Германии. Все сражения ведутся на точной копии карты Западной Европы – дизайнеры изучили снимки со спутников, прежде чем взялись за проработку игрового мира.



Хроники пикирующего бомбардировщика

ФЛЭШ-ПЕРЕВОПЛОЩЕНИЯ

ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ДРУГИМ ЧЕЛОВЕКОМ!



За что мы любим игры, так это за возможность побыть «в чужой шкуре». Даже если ты тщедушный, трусливый очкарик, в виртуальной реальности ты представишь могучим воином без страха и упрека. Благодаря этому выпуску «Флэш-рояля» у тебя появится шанс перевоплотиться в орлицу-мутанта, супершпионку и даже средневекового хирурга!

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

CHAOS FACTION

ARMORGAMES.COM/GAMES/CHAOSFACTION_POPUP.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР: 6972KB
ОЦЕНКА: 5.0

Chaos Faction – одна из самых увлекательных и веселых флэш-игр, замеченных нами в последнее время. Она, конечно, суматошная и бестолковая, но редкие флэш-забавы претендуют на серьезность. Если охарактеризовать Chaos Faction кратко, то это – файтинг с оружием. В игре есть полторы дюжины персонажей (отличаются лишь внешне) и десяток запоминающихся арен (пиратский корабль, болото, горы и так далее), на которых разворачиваются сражения. Впрочем, как файтинг Chaos Faction не представляет собой ничего особенного: герои почти неосмысленно мутузят друг друга. На клавише Z «висит» первый удар, на X – второй, стрелки клавиатуры отвечают за перемещения персонажа, прыжок и защитную стойку. К счастью, в игре много оружия. Оно появляется на арене во время схватки и сильно влияет на геймплей. Можно бросить капкан под ноги врага, можно «долбануть» в него из пушки или расстрелять из автомата. Веселуха, да и только!



Скоро пиратский капитан будет повержен

HOT AIR 2

NITROME.COM/GAMES/HOTAIR2/INDEX.PHP

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ: СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР: 1252KB
ОЦЕНКА: 5.0

Hot Air 2 – сиквел отличной флэш-игры, разработанной студией **Nitrome**. Продолжение получилось если не лучше оригинала, то уж на его уровне – точно. Чем мы располагаем в Hot Air 2? Один воздушный шарик, один вентилятор и порядка пятидесяти уровней различной сложности. Вентилятор намертво «прирастает» к курсору мыши, и только от твоих действий зависит, куда полетит шар. Подул на него снизу – он поднялся вверх, подул слева – двинулся направо. Нужно учитывать, что соприкосновение с любым объектом или поверхностью (за исключением специально обозначенных точек), как говорится, смерти подобно. Поэтому дуть на шарик нужно… хм-м-м… нежно, дабы он не унесся прочь ракетой. Короче говоря, требуется запастись терпением и не совершать резких движений. Играть в Hot Air 2 крайне интересно: ныряешь в узкую пещеру, подбираешь ключ, выскальзываешь из пасти готового захлопнуться капкана и летишь дальше, навстречу новым непростым заданиям.



Шары – это весело!

NUCLEAR EAGLE

ARMORGAMES.COM/GAMES/NUCLEAREAGLE.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР:	2641KB
ОЦЕНКА:	4.0

Однажды на ядерной электростанции, расположенной неподалеку от гнезда орлицы, произошла авария. Подвергнувшись воздействию радиации, бедная птица мутировала в громадное летающее чудовище. Тут и детки вылупились – разумеется, гигантские монстры. Тотчас попросили есть. Вот мама и стала летать возле гнезда, ловить человечков и скармливать их голодным птенчикам. Люди же оказались злыми, к чужому голоду равнодушными: вызвали на подмогу полицию да SWAT – и такое началось!

Nuclear Eagle – довольно однообразная игра, однако на полчаса она тебя займет. Орлица-мутант управляется с помощью мыши. Людей хватаешь правым кликом, потом швыряешь их птенцам. Полиция и спецназ пытаются уничтожить гнездо, стреляя из винтовок и даже базук, так что их следует уничтожать в первую очередь. Например, поднять машину SWAT и сбросить ее на головы стражам закона. Весь спецназ раскидает одним взрывом – красота! Таких бесчинств не было даже в **GTA**.



Людям внизу сейчас не поздоровится

COVERT FRONT – EPISODE 1: ALL QUIET ON THE COVERT FRONT

COVERTFRONT.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	НИЗКАЯ
РАЗМЕР:	6248KB
ОЦЕНКА:	5.0

Матеуш Скутник (Mateusz Skutnik) – известная личность среди поклонников флэш-игр. Этот парень в одиночку создал несколько неплохих квестов под общим названием ***Submachine***. Сейчас Скутник взялся за новую адвенчурную серию – ***Covert Front***. Ее действие разворачивается в альтернативной реальности, в мире, где первая мировая война началась в 1901 году. Играть предстоит за супершпионку Кару. Девушке поручено проникнуть в дом ученого-физика Карла фон Тотена и выяснить, над каким изобретением он работает.

Выглядит Covert Front на пять с плюсом: прорисовка качественная и очень стильная. Геймплей выдержан в классическом для квестов стиле. То есть ты ищешь предметы, подбираешь их, а потом используешь в нужном месте. Все головоломки логичны: скажем, если ворота защищены электрическим замком, значит, надо ножницами перерезать провода, чтобы проникнуть внутрь особняка. Настоятельно рекомендуем этот проект!



Кира красива и смертельно опасна

DARK CUT

ARMORGAMES.COM/GAMES/DARKCUT_POPUP.HTML

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ:	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР:	1224KB
ОЦЕНКА:	5.0

Dark Cut – игра странная и отчасти пугающая. В ней ты перевоплощаешься в средневекового хирурга и выполняешь различные жутковатые операции. Если нервишки слабоваты или боишься испортить аппетит, лучше не связывайся с этой флэшкой. Ведь, чтобы вытащить стрелу из ноги воина, надо сначала срезать оперение, затем ударить молотком по древку, после вытащить острие и зашить ранку. Предупреждаем: крови будет много! Второй больной подхватил неизвестную заразу, и его придется лечить гадкими пиявками. Ну а третьим «пациентом» станет вампир – ему прописано вбить осиновый кол в сердце и нашпиговать чесноком.

Управление осуществляется при помощи мышки (чистим и зашиваем раны) и клавиатуры (пила приводится в действие ритмичными нажатиями стрелок, а чтобы ударить молотком, жми пробел). К сожалению, из-за недостатка подсказок далеко не всегда понятен порядок действий, а пока ищешь решение – пациент умирает.



Всегда мечтал побыть Ван Хеллсингом

ГОВОРИТ И ПОКАЗЫВАЕТ



Лучшие сайты с видео из игр

Еще несколько лет назад просмотр видеороликов через интернет считался в России роскошью. Но ситуация меняется, и вместе с развитием широкополосного доступа в Сеть все больше людей предпочитают смотреть ролики прямо в браузере, не тратя время на закачку файлов. Сегодня мы расскажем о лучших сервисах, предоставляющих потоковое видео из игр.

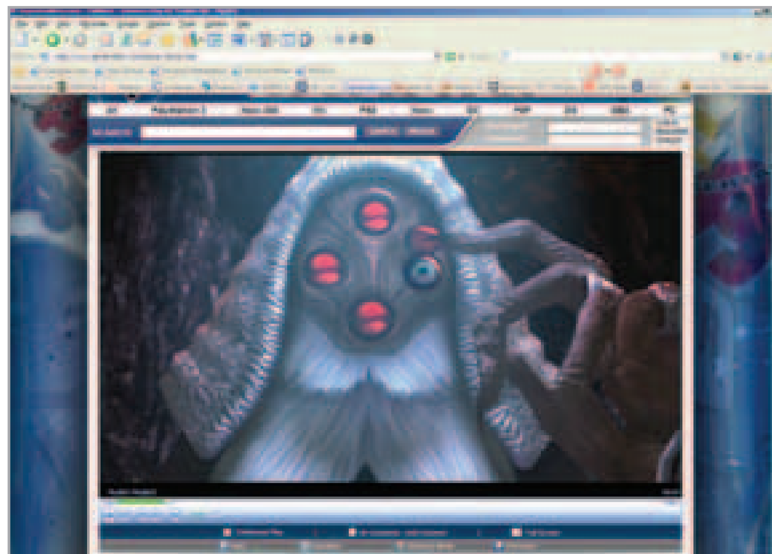
ТЕКСТ: АНДРЕЙ "Q-TUZOFF" ТЕОДОРОВИЧ

ЭТАЛОН КАЧЕСТВА

WWW.GAMETRAILERS.COM

Дизайн	5.0
Наполнение	5.0
Удобство	5.0
Общая оценка	5.0

Бесспорно, **gametrailers.com** – лучший в своем роде проект. Если ты счастливый обладатель выделенной линии, смело вноси этот сайт в «Избранное». Каждый день здесь выкладывают десятки новых роликов из проектов для всех популярных платформ. Только для нашего верного PC появляется 10–20 файлов ежедневно! Столь внушительное количество поступлений легко объяснить – команда GameTrailers создает массу эксклюзивных материалов: превью, ревью, интервью, еженедельные подкасты. Кроме того, пользователи GT присылают немало любопытных роликов собственного производства – не пропусти раздел User Movies. Что немаловажно, потеряться в этом многообразии вряд ли возможно – дизайн портала очень удобен и функционален. Особенно порадовал проигрыватель видео, поддерживающий воспроизведение не только в Windows Media и QuickTime-форматах, но также Flash.



Проигрыватель видео GameTrailers.com показался нам наиболее удобным

КИНО ДЛЯ ИЗБРАННЫХ

VIDEO.IGN.COM

Дизайн	3.0
Наполнение	4.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

Видеораздел глобального медиапортала **IGN** сработан на славу. В принципе, все сказанное о gametrailers.com применимо и к этому ресурсу. Правда, ему недостает быстродействия и эргономики. Зато контент заслуживает похвалы: база видеороликов пополняется ежедневно, в том числе – уникальными материалами. Жаль, что в нормальном качестве их могут смотреть лишь платные пользователи. Если ты относишься к последним, свободно выкачивай гигабайты эксклюзивных интервью, репортажей, обзоров. А спецматериалы по крупным игровым выставкам - вообще сказка. Немаловажное достоинство – многие ролики на **video.ign.com** доступны в более высоком качестве, чем на сайтах конкурентов. Обладатели широкоформатных дисплеев, предпочитающие просмотр видео в полноэкранном режиме, наверняка оценят это преимущество.



Видео в самом высоком качестве доступно лишь платным подписчикам

ГЕЙМЕРСКИЙ КАНАЛ

WWW.GAMESPOT.COM/VIDEOS

Дизайн	4.0
Наполнение	5.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.5

gamespot.com/videos и **video.ign.com** – близнецы-братья. Их роднит высокая оперативность обновлений, удобный, но чрезмерно перегруженный дизайн, а также отличные разделы с эксклюзивным контентом.
На мой взгляд, собственные материалы **GameSpot** более профессиональны и интересны, чем аналогичные у **IGN**. Да и просматривать ролики здесь комфортнее. Особого внимания заслуживает Gamespot Tournament TV – особый подкаст, через который транслируются крупные киберспортивные соревнования и выкладываются записи лучших сражений. На момент написания материала там демонстрировалось видео некоего американского чемпиона-та по ***Command & Conquer 3: Tiberium Wars***, причем происходящее комментировали профессиональные ведущие. Словом, ответственый подход чувствуется во всем.



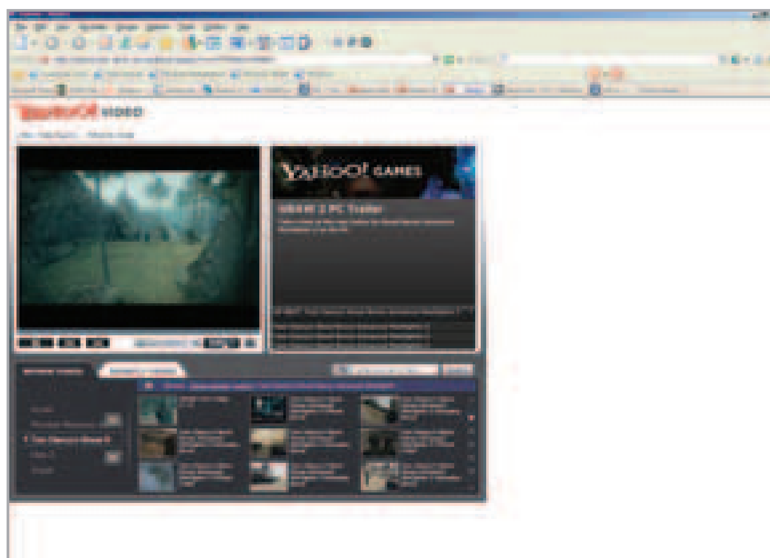
Gamespot Tournament TV – телевидение для геймеров!

ТОЛЬКО О ГЛАВНОМ

VIDEOGAMES.YAHOO.COM/VIDEOS

Дизайн	4.0
Наполнение	3.0
Удобство	5.0
Общая оценка	4.0

YahooGames – собственный игровой портал **Yahoo** (одной из крупнейших в мире поисковых систем). Сразу видно, что его идеологи не гонятся за количеством, предпочитают простоту и удобство использования. Да, роликов здесь выкладывается существенно меньше, чем на **gametrailers.com**, однако все они достойны внимания. Если тебя интересуют исключительно хитовые проекты – смело отправляйся сюда и не трать время на поиск стоящих материалов – все действительно интересные ролики представлены на главной странице. Хочется похвалить дизайнеров ресурса за отличную работу – нас избавили от назойливой рекламы, а также лишних функций и меню, которые затрудняют навигацию сайта.
Что интересно, некоторые ролики появляются здесь даже на день–на два раньше, чем у конкурентов из того же **GameSpot** или **IGN**.



YahooGames Video: здоровый минимализм

ПЕРСПЕКТИВНЫЙ НОВИЧОК

WWW.GAMEVIDEOS.COM

Дизайн	4.0
Наполнение	4.0
Удобство	4.0
Общая оценка	4.0

gamevideos.com – портал сети игровых сайтов **1UP Network**. Открыт сравнительно недавно и в данный момент находится на стадии бета-тестирования. Прежде всего, он интересен разделами Shows и Funny – в первом собраны эксклюзивные материалы 1UP, во втором – забавные сведения на игровую тематику: пародии, демонстрации багов, просто смешные трейлеры. Чего только стоит реклама MMO-экшена Fury (читай обзор в этом номере), где высмеиваются проблемы фанатов хардкорных MMORPG и красиво преподносятся достоинства самой Fury. На других геймерских видеопорталах, конечно, тоже встречаются потешные ролики, но только здесь их собирают целенаправленно в одном месте.
Проект, что и говорить, очень перспективен и, возможно, даже обойдет по популярности **GameTrailers** – как только перерастет статус beta.



Посети раздел Funny, чтобы посмеяться от души!

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

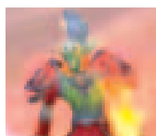

Играю за твинка, тренируюсь на кошках... Пардон, троллях

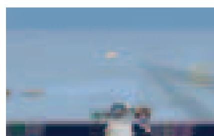

На друиде можно неплохо сэкономить: у него есть специальная метаформа, позволяющая бегать с той же скоростью, что и на обычном маунте!

WORLD OF WARCRAFT

РАЗДВОЕНИЕ ЛИЧНОСТИ

Крайне редко человек создает только один персонаж, в котором воплощаются все его взгляды, вкусы, черты характера. World of Warcraft, как и подавляющее большинство других MMORPG, позволяет заводить на одном аккаунте несколько героев – и почти никто из геймеров не упускает шанса воспользоваться такой возможностью. Знаю по личному опыту – альтер-эго в буквальном смысле слова бывает лишь один. «Вкладываться» во вторых-третьих-четвертых персонажей – все равно что пытаться усидеть на нескольких стульях.


СТАТУС **МАГ TORICK И ПЯТОК ТВИНКОВ**


ДИСЛОКАЦИЯ **ВЕСЬ АЗЕРОТ**

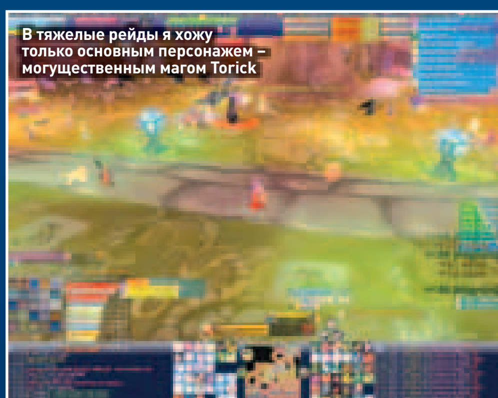
Тем не менее причин для создания нового героя достаточно. И раздвоение личности, а также другие расстройства психики здесь ни при чем. Все гораздо прозаичнее.

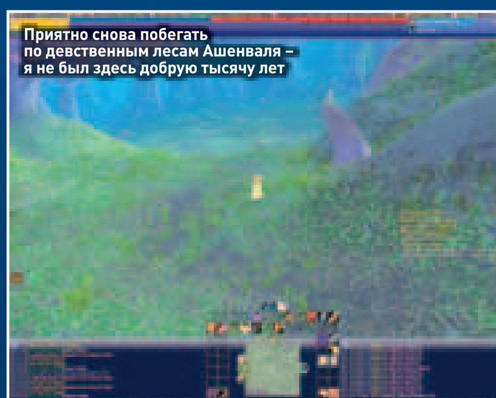
ХОЧУ ВСЕХ ЗНАТЬ

Зачастую твинкерами движет банальное любопытство – их интересуют особенности других рас и классов. Каково это – после игры за нетороплив ого лекаря, который обычно плетется в арьергарде, получить контроль над воином, бесстрашно защищающим родной рейд? Похоже думал и я, когда, вдоволь поиграв за мага, начал прокачивать героя-танка – «тарана» любой группы, отвлекающего на себя вражеские атаки. Но и теперь моим основным персонажем остается маг. Воин лишь подменяет его в случае необходимости. Например, им я вожу рейды в Каражан, поскольку в нашей гильдии порой не хватает танков.
Впрочем, воином мои эксперименты не ограничились. С откровенной завистью наблюдал я за варлоками. Как сурово они сносят все на своем пути, сколь эффективны их заклинания! Что ж, попробовал поиграть и за них, но быстро разочаровался. Затем были друид, хантер и паладин. Их я начал прокачивать почти одновременно.
В WoW имеется интересная особенность: когда персонаж находится в офлайне, ему начисляется «рест» – накапливается специальный бонус, который на некоторое время удваивает опыт, получаемый за убийство монстров. Играя поочередно каким-то героем, я накапливал «рест» у всех остальных. Таким образом, развитие подопечных происходило гораздо быстрее обычного. Однако эти герои лишь удовлетворили мое любопытство – мага я бы ни на одного из них не променял.

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

Пожалуй, самый распространенный тип твинков – персонажи, созданные специально для PvP и Battlegrounds (поля сражений: Warsong Gulch, Arathi Basin). Последние имеют уровневые градации (10–19, 20–29 и так далее), поэтому второстепенных героев обычно раскачивают как раз до двадцать девятого или тридцать девятого левела. Впрочем, особо упертые личности


В тяжелые рейды я хожу только основным персонажем – могущественным магом Torick


Приятно снова побегать по девственным лесам Ашенваля – я не был здесь добрую тысячу лет


Танков поблизости нет – приходится помогать твинком-воином





Боец из моего второстепенного персонажа неважнецкий, зато он умеет много чего делать руками


Увы, для тщательной прокачки репутации у всех фракций понадобится много времени и терпения. Тратить эти ценнейшие ресурсы на твинков не особенно хочется

дотягивают персонажа до максимального уровня, чтобы потом заниматься «уличным ганком» (street gank) – беспорядочным убийством ничего не подозревающих пользователей.
Был на моей памяти и такой курьез: человек, игравший за воина, решил создать... еще одного воина. Дело в том, что он не хотел перебрасывать таланты и делать главного персонажа танком, как того требовала гильдия, – ему было проще раскачать нового, ведь на перераспределение умений тратятся астрономические суммы.
Аналогичный случай – обладатель Holy Priest фактически сделал копию своего первого героя (даже имя выбрал похожее), отличающуюся от «оригинала» лишь подклассом, – Shadow Priest.
Малоуровневых твинков используют в качестве «кладовок». Инвентарь и банк каждого персонажа строго ограничены: если вещи уже некуда складывать, что-то приходится выкидывать или продавать. Куда проще скинуть лишнее добро через игровую почту твинку. Тем более что недавно переводы между персонажами одного аккаунта стали мгновенными – до этого приходилось ждать целый час или просить кого-нибудь подержать вещи.

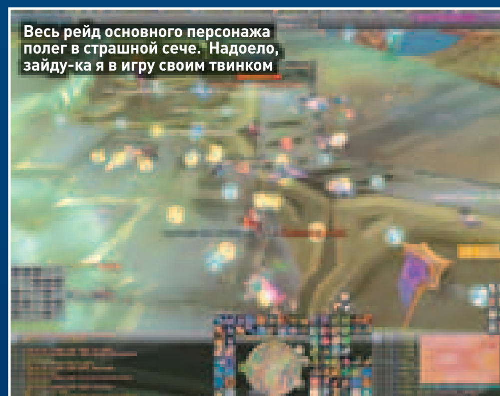
С ЧИСТОГО ЛИСТА

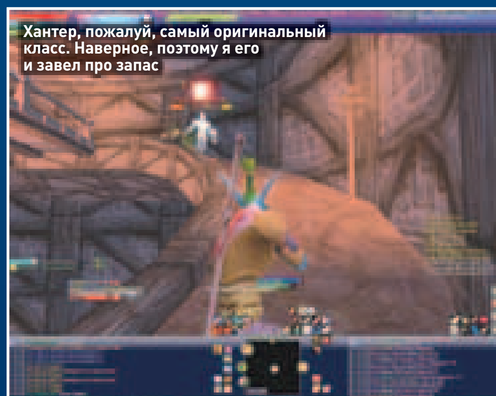
После выхода ***The Burning Crusade*** многие решили завести персонаж ранее недоступного класса (у Альянса не было шаманов, а у Орды – паладинов) – из банального любопытства. Причем в некоторых случаях твинки становились основными героями. Только в нашей гильдии произошли три таких истории. Впрочем, и до TBC случалось так, что по просьбе родного сообщества человек раскачивал необходимый класс – так у нас появились новые прист и хантер, но исчезли варлок и шаман.
Самое печальное – разочароваться в главном персонаже. Одна моя знакомая забросила варлока, будучи еще на сороковом уровне, и создала мага – но он ей надоел еще быстрее… На третью попытку подруга не решилась – просто продала свой аккаунт.
И сколько бы твинков ты ни заводил, помни – в реальности жизнь у тебя только одна, и совершенно не обязательно проводить ее за компьютером денно и нощно. **PCG**

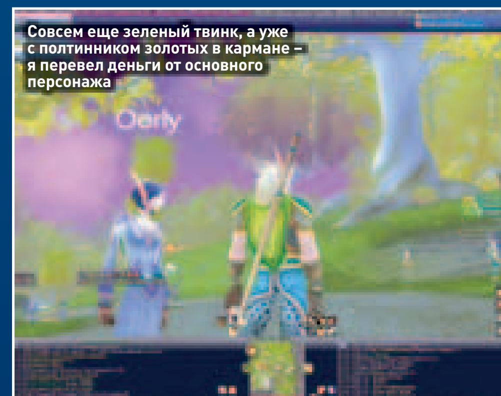
ПРОБЛЕМЫ ТВИНКОВОДСТВА

Вряд ли активные твинководы мучаются раздвоением личности – мол, думают за двоих и прочее в том же духе. Но порой у твинкера действительно возникают определенные проблемы – знаю по себе. У каждого класса своя механика развития, зависимость от параметров, оптимальные «билды» (наборы талантов). Не всякий человек, даже играя долгое время в WoW, сможет освоить все эти премудрости, особенно если он отвлекается на нескольких героев сразу. Я, например, до сих пор не знаю многих тонкостей развития воина, хотя завел этого твинка больше года назад. Да, умею неплохо танковать и экипировку подбираю правильную, но детали типа «какие камни вставить в эти сокеты?» обязательно уточняю у более опытных товарищей, для которых воин – родной и единственный класс.




Весь рейд основного персонажа полег в страшной сече. Надоело, зайду-ка я в игру своим твинком


Хантер, пожалуй, самый оригинальный класс. Наверное, поэтому я его и завел про запас


Совсем еще зеленый твинк, а уже с полтинником золотых в кармане – я перевел деньги от основного персонажа

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ


Первая стычка в составе группы. И одно из первых инстанс-заданий


Юные хоббиты-партизаны. В этом задании нужно уничтожить ящик с украденными фейерверками

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: ИСТОРИЯ ОДНОГО ХОББИТА

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. ГЕРОИ СРЕДИЗЕМЬЯ

Заканчивается безмятежное детство моего воришки-хоббита – подходящих для него заданий на земле полуросликов почти не осталось. Пора отправляться дальше на восток, в Bree-land. Однако перед этим нужно выполнить несколько сюжетных квестов, рассчитанных на группу персонажей. Берутся за них почти все игроки, так что подыскать компанию не составило труда.


СТАТУС BURGLAR DRAELEN, 18-Й УРОВЕНЬ

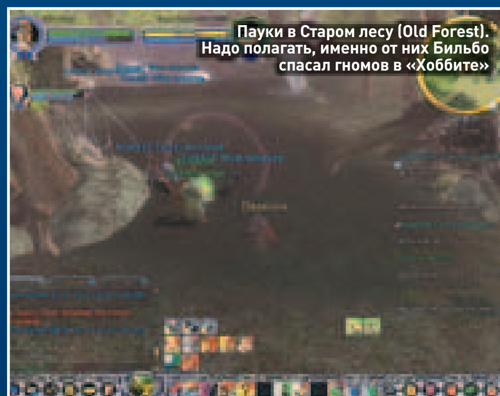

ДИСЛОКАЦИЯ SNOW-BOURN, BREELAND, BREE

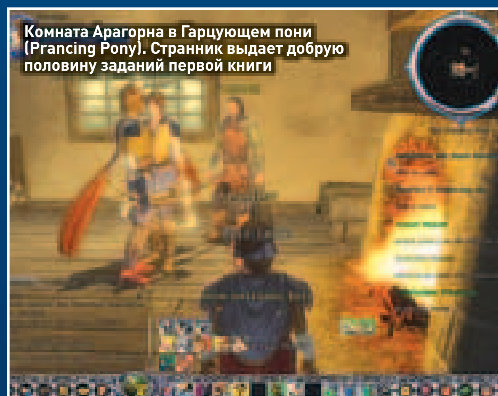
ЗАЩИЩАЯ ШИР

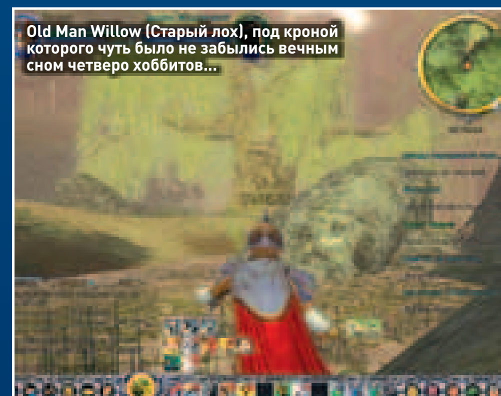
Первое групповое задание поначалу казалось довольно сложным – требовалось убить очень живучую тварь, пещерного тролля. Однако спустя некоторое время автор этих строк в очередной раз убедился в мудрости пословицы «не так страшен черт, как его малюют». Объединившись еще с тремя полуросликами, мы отправились в лагерь злых гномов, где обитала потенциальная жертва. Агрессивные бородачи почти не сопротивлялись, и одолеть их оказалось делом пустячным. В основном потому, что нападали они лишь по двое-трое. Так что до тролля мы добрались минут за пять. Монстр был элитным (у таких врагов больше здоровья и сильнее удары), но нас это не остановило, скорее наоборот – раззадорило: ведь чем серьезнее враг, тем весомее нажива! Не прошло и минуты, как огромная туша рухнула наземь, а мы примерили обновки – отличную экипировку, выданную в награду за выполнение квеста.

НАШЕСТВИЕ ГОБЛИНОВ

Слухи о появлении гоблинов в районе Greenfields (Зеленых полей) среди полуросликов ходили уже давно – от меня требовалось убедиться в достоверности этой информации. Поговорив с охотником Халросом, я узнал, что на днях он встретил в Зеленых полях группу гоблинов – по его предположениям, их лагерь расположен в северной части Шира. По закону жанра на этом квест не закончился, а получил логическое продолжение – лагерь требовалось еще и уничтожить. Расправиться с зеленокожими агрессорами было проще простого, но что привело их в Шир? Как выяснилось, они пришли сюда в поисках головы своего вождя Гольфимбула, пытавшегося в давние времена захватить Шир. Покорить эту землю ему так и не удалось, а голова, которую снес с плеч Гольфимбула славный Тук Бандобрас (Took Bullroarer), упала в кроличью нору и закатилась в каменоломню. На первый взгляд невероятная, легенда на поверку оказалась чистой правдой: вместе с друзьями я пошел прочесывать указанные катакомбы и после непродолжительных поисков нашел-таки отрубленную часть тела! Но вдруг приключилась новая беда. Один из стражей Шира взял дубину Бандобраса и вознамерился убить предводителя гоблинов Лубаха... Благое намерение чуть не сгубило смельчака: повезло,


Пауки в Старом лесу (Old Forest). Надо полагать, именно от них Бильбо спасал гномов в «Хоббите»


Комната Арагорна в Гарцующем пони (Prancing Pony). Странник выдает добрую половину заданий первой книги


Old Man Willow (Старый лох), под кроной которого чуть было не забылись вечным сном четверо хоббитов...


Том Бомбадил выдает очередное ответственное задание


Заключительная глава первой книги, в которой игрокам предстоит пройти довольно сложное подземелье Othrongroth. Идти туда желательно вшестером, и обязательно со стражем и менестрелем

что хотя бы не погиб, а очутился в плену. Из которого, разумеется, мы должны были его вызволить и заодно разделаться с главным гоблином. После этого Халрос попросил нас отправиться в Брыль и помочь в борьбе с силами тьмы.

НА ВОСТОК...

По дороге к Брылю мне захотелось повторить путь героев книги и пройти через Old Forest (Старый лес). Он был именно таким, как я его представлял по произведениям Толкиена: сумрачным, пугающим, населенным волками и огромными пауками. С последними мне пришлось столкнуться, выполняя одно из заданий. Плутая под кронами вековых деревьев, понимаешь, как страшно было маленьким хоббитам. Видел я и Старого лоха, который чуть не погубил Фродо и компанию. А Том Бомбадил, живущий на окраине леса, сыграл важную роль в дальнейшей истории. Побывали мы и в Barrow-Downs (Упокоищах), где спасли Лалию от нежити. Да не только спасли – еще и помогли найти потерянный ею плащ. Там же удалось собрать коллекцию древних камней для археолога из Брыля. По ходу выполнения заданий из первой книги пришлось не только сразиться с элитным монстром в Упокоищах, но и отправиться под землю, в Великие могильники.

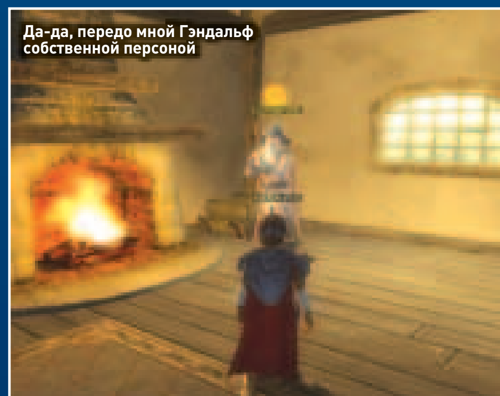
...И ВГЛУБЬ

Задание предпоследней главы первой книги – убийство Wight-Lord (Лорда нежити) в подземелье Othrongroth. Пожалуй, это первое серьезное испытание, для прохождения которого придется собрать команду персонажей шестнадцатого – восемнадцатого уровней. Отправившись в подземелье вчетвером, мы потерпели сокрушительное поражение у самого входа: обитают там преимущественно элитные монстры пятнадцатого – восемнадцатого уровней. Однако уже вшестером пройти Othrongroth не составило труда, и даже битвы с мини-боссами и главным злодеем не были сложными. В сундуках, которые мы обнаружили в коридорах подземелья, ничего ценного не нашлось. Зато наградой за выполнение самого задания оказалось отличное ожерелье. Но не стоит останавливаться на достигнутом – в Средиземье нас ждет еще много захватывающих приключений. До встречи на страницах следующего выпуска «дневников»! PCG

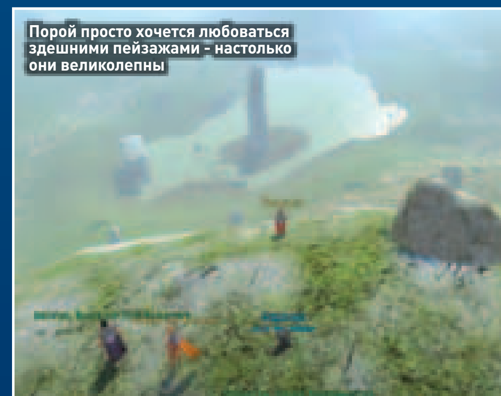
ПО СЛЕДАМ БРАТСТВА КОЛЬЦА

Кроме множества отдельных поручений и цепочек квестов в LotRO есть основная сюжетная линия, тесно связанная с событиями «Властелина колец». В игре главная история условно разделена на книги, состоящие из глав. Каждая из них описывает отдельное событие, в котором игроку предстоит сыграть важную роль. Фактически глава – это задание, и в каждой книге их около десяти. Книг на данный момент – девять (не считая введения и пролога), причем девятая появилась в первом контентном обновлении Shores of Evendim. Вместе с ним также была добавлена новая территория (Evendim), несколько новых монстров, умений и предметов.




Да-да, передо мной Гэндальф собственной персоной


Нежить в Barrow-Downs (Упокоищах) вылезает прямо из-под земли


Порой просто хочется любоваться здешними пейзажами – настолько они великолепны

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ РУБИНЧИК, АНДРЕЙ ТЕОДОРОВИЧ



ПИРАТИЯ

ДНЕВНИК ФЛИБУСТЬЕРА





СТАТУС **ГЕРБАЛИСТ PHYLLIS, 15-Й УРОВЕНЬ**

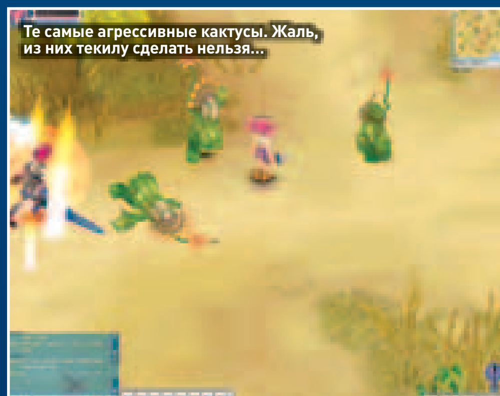


ДИСЛОКАЦИЯ **ШАЙТАН-СИТИ**

Узнать, что за игрушка *«Пиратия»* (известная в США как Tales of Pirates, а в Азии – King of Pirates), можно из обзора, опубликованного в прошлом номере. В двух словах: это анимешная MMORPG о приключениях разбойников на суше и на море. Стилистикой и геймплеем напоминает *Ragnarok Online*. Как и большинство многопользовательских проектов, которые локализуются и официально издаются на просторах нашей необъятной Родины, «Пиратия» получает прописку в разделе онлайн-дневников «PC ИГР». Хорошие MMORPG мы без внимания не оставляем, особенно если они переведены на великий и могучий.

КТО Я?

Если рассказ ведется в формате дневника, то не стану лукавить, начну с откровений. Я не ценитель аниме и бесплатных развлечений. Мне отчаянно захотелось узнать, чем именно эта забава заинтересовала аж 7 миллионов человек. Важное примечание: материал был составлен по американской версии игры – Tales of Pirates, так как на момент написания статьи русские серверы только-только открылись. Клиент игры скачан и установлен. Если театр начинается с вешалки, то MMORPG – с генерации персонажа. Выбирать между четырьмя доступными классами несложно – мы вольны заранее проследить путь развития каждого из них и сделать соответствующие



Те самые агрессивные кактусы. Жаль, из них текилу сделать нельзя...



Днем и ночью на рынке идет бойкая торговля



Корытце, конечно, но даже на нем можно уплыть в любую точку мира





В любом стартовом городе столько пестрых персонажей, что в глазах рябит


Скорпиончики – тоже экспа, пусть и очень скромная

выводы. Кандидатуры Карцеза и Ами я исключил сразу – из первого получится лишь «танк», а вторая мне не глянулась – не очень хотелось играть за шестилетнюю девочку. Третий герой, фехтовальщик Ланс, – парень перспективный (может стать мастером клинка, охотником или мореплавателем), но… В итоге предпочтение было отдано морячке Филлис. Уж очень восхитила ее прическа а la «я упала с молотилки – тормозила головой».

ПАМЯТКА ОТДЫХАЮЩИМ

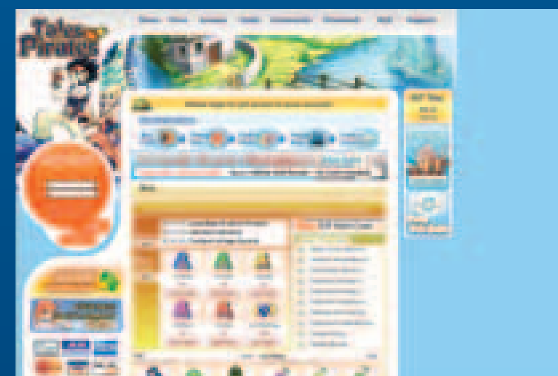
Итак, я в игре. Ярко светит солнце, неподалеку плещется море, среди пальм и хибар снуют пестрые персонажи – это «нубовский» город Шайтан. Вот рядом возник такой же новичок – Карцез, слева ставит торговую палатку маленькая Ами. Мимо прошел одетый во внушительную броню Ланс – видимо, высокого уровня. У подножия фонтана сидит парочка и о чем-то мило беседует. Словом, вокруг царит расслабляющая атмосфера южного курорта, куда приезжают, чтобы хорошенько отдохнуть и повеселиться. Закончив любоваться красотами, я открыл инвентарь и облачил Филлис в простецкую одежду, а в ее руку вложил ржавый нож, которым впоследствии стал зарабатывать свою первую экспу. Стартовое задание выдал тренер новичков, обитающий в центре города. Моим наставником оказалась очаровательная девушка, которая сообщила, что, несмотря на всю привлекательность, игра все-таки не курорт и таит массу опасностей. Поэтому необходимо срочно познакомиться с кузнецом, ибо выходить за пределы Шайтана без соответствующей экипировки смерти подобно. Погуляв некоторое время по городу, я узнал, где можно сменить прическу, посетить телепортатор, а также купить оружие и корабль. Передавая рекомендательные письма от одного торговца к другому, я получил в свое распоряжение неплохие перчатки и обнаружил, что уже успел прокачаться до пятого уровня. Подрабатывать курьером выгодно, но лишь на первых порах – затем следует переключиться на более серьезные задания.

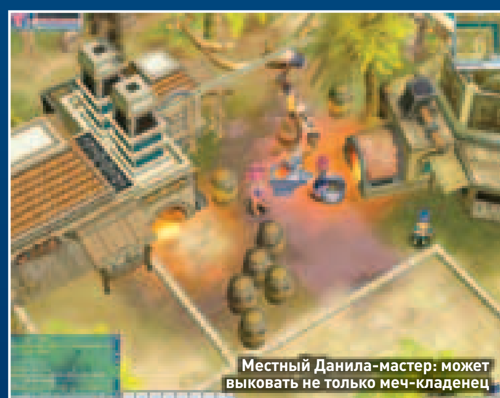
БУРЯ В ПУСТЫНЕ

Следующим шагом в познании мира Tales of Pirates стало исследование пустыни, окружающей Шайтан, – мое боевое крещение. Наставница поручила

ПОЧТИ БЕСПЛАТНОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ

Игра бесплатна: клиентская часть скачивается из интернета, ежемесячные абонентские взносы отсутствуют. Но в Tales of Pirates, как и в реальной жизни, все самое лучшее либо зарабатывается упорным трудом, либо покупается. В специальном магазине Item-mall кровно заработанные капиталы можно потратить на массу полезных предметов. Например, на ягоды, вдвое увеличивающие приток опыта, на редчайшую броню и оружие и, конечно же, на забавные мелочи, которые сделают облик твоего персонажа поистине уникальным. «Обвесы» для мечей, прикольные кепки, крылья яркой расцветки (к сожалению, летать все равно не получится) и прочие декоративные вещички. Наибольшим спросом среди поклонников игры пользуются сумки повышенной вместимости, костюмы пиратов «с уклоном в историю» и ручные питомцы.




Местный Данила-мастер: может выковать не только меч-кладенец


Кто-то очень неаккуратно припарковался…


Как разбогатею, обязательно куплю такие же крылья

принести ей пять голов малюток-скорпионов и один круглоголовый кактус. Отказываться от поручения было глупо, и я тотчас отправился бродить по пескам и дюнам. Кактусы-колобки, забавно переворачивающиеся в воздухе, пали от моего кинжала первыми, после чего я переключился на крошечных скорпиончиков. Расправиться с ними также не составило труда – низкоуровневая живность не агрессивна. Пока сам на нее не нападешь, она в твою сторону и не глянет.

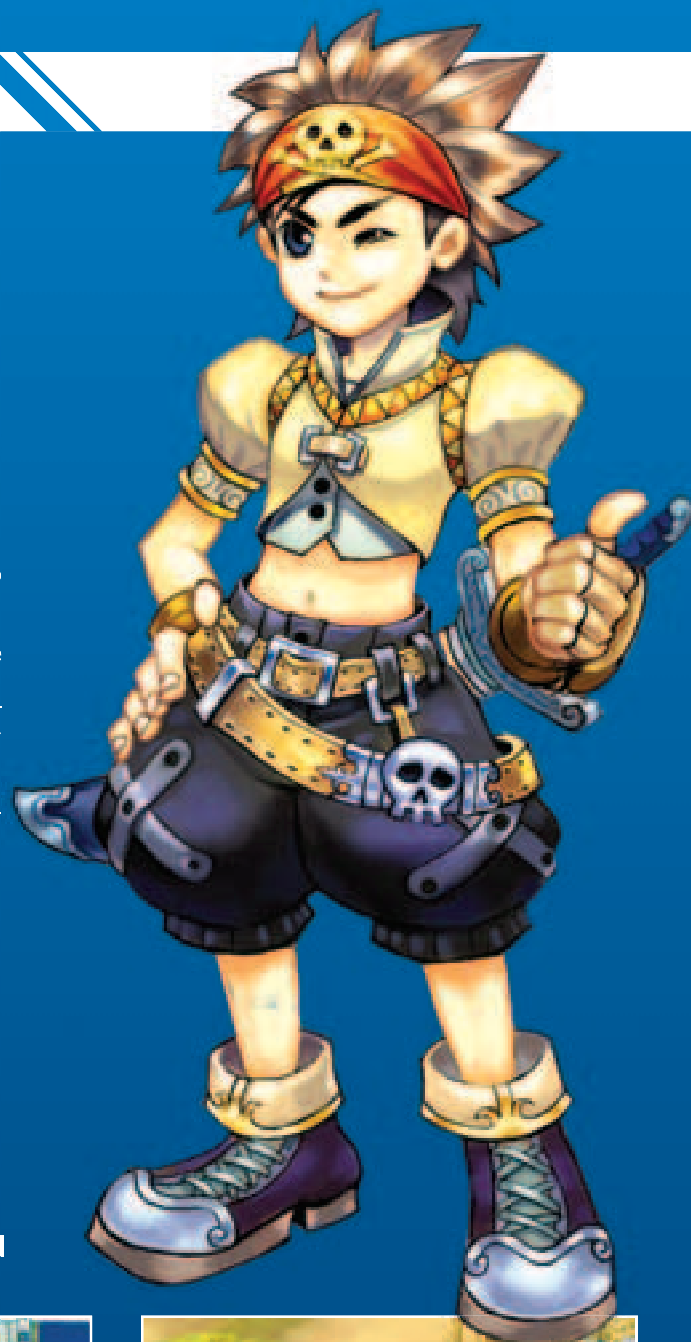
Потренировавшись «на кошках» короткое время, я заработал долгожданный десятый уровень. Ура, наконец-то можно выбрать первую специализацию! Перспективы Филлис весьма широки: ей доступна карьера охотника, магагербалиста или мореплавателя. Квест на профессию мне выдала все та же девочка-тренер, пообещав, что после его выполнения я тотчас обрету сакральное знание.

КАКТУСОВАЯ ОКРОШКА ПО-ПОЛЬСКИ

Суть задания заключалась в уничтожении особо опасных кактусов (над этим предложением не рассмеются, пожалуй, только фанаты аниме и Ragnarok Online в частности. – *Прим. ред.*). Оно понятно, ведь я будущий гербалист и должен собирать гербарий из диковинных растений. Пускай и таким, казалось бы, негуманным способом… Перед тем, как приступить к выполнению квеста, автор этих строк решил закупить кое-какую экипировку в городе. На рыночной площади один добрый человек поведал, что охотиться на кактусы лучше всего в группе – задание хоть и рассчитано на новичков, но вовсе не из легких. Мой собеседник сразу предложил мне присоединиться к его команде, сформированной из веселых польских ребят.

С новыми знакомыми пришлось изъясняться на чудовищной смеси английского, русского и польского языков. Забавно, но мы общались не в игровом чате, а через выделенный **TeamSpeak**-канал. В результате словарный запас каждого из нас пополнился парой десятков иностранных слов и выражений. Что особенно важно – приличных. Хотя до этого я б в жизни не подумал, что, например, «в тен покуй» переводится как «в этой комнате». Искрошив кактусы в считаные секунды, мы расстались хорошими друзьями, пожелав друг другу удачи в дальнейших походах. Я скорее побежал в город – наконец получить профессию.

Процедура принятия в общество гербалистов прошла на удивление тихо и буднично, хотя я ожидал звуков фанфар и толп радостных людей... Ну да ладно, черт с ним, с пафосом. Важно, что накопленных за эти дни денег хватило на покупку судна. Уж очень захотелось покорять далекие острова, биться с невиданными чудищами и прославиться как опытный морской волк! Мой первый корабль, конечно, оказался скромным корытцем с одной-единственной пушкой, но и то хорошо! Решив незамедлительно отправиться в плавание, я погрузил на судно купленное у пристани дерево и вышел в открытое море... **PCG**





«Вот сейчас сфотографируемся на память, а потом отправимся на рейд»



Поболтали с поляком, сидя на песочке



Пришвартовать корабль можно только в специально отведенном для этого месте

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

на 6 месяцев – 1140 руб.
на 12 месяцев – 2090 руб.
(со скидкой)

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
- по электронной почте **subscribe@glc.ru;**
- по факсу **8 (495) 780-88-24;**
- по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
- в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

Теперь ты можешь получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________ 2007 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐.☐☐.☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:
индекс
область/край
город
улица
дом корпус
квартира/офис
телефон (код)
e-mail
сумма оплаты

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «РС ИГРЫ» с 2007 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика
Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «РС ИГРЫ» с 2007 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

Элитный манипулятор



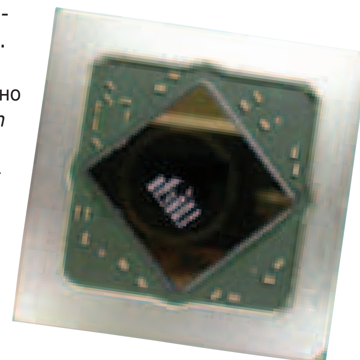
Рядом интересных нововведений обладает очередная новинка от **Razer**. Свежеиспеченный *Razer Boomslang CE* унаследовал все особенности оригинального изделия образца 1999 года. Ключевыми особенностями стало присутствие инфракрасного сенсора *Razer Precision 3G* с рабочим разрешением 1800 точек на дюйм, частота опроса 1 кГц (время отклика 1 мс), наличие 32 килобайт собственной памяти и пятикнопочный механизм с независимо программируемыми кнопками *Hyperesponse*. Дизайн манипулятора не предусматривает ориентации под конкретный стиль управления – пользоваться им смогут все. Подстройка чувствительности осуществляется в ходе игры благодаря технологии *On-The-Fly Sensivity*. На сегодняшний день стоимость новинки не оглашается.

Доступное удовольствие

На днях компания **Acer** объявила о начале продаж в России 19-дюймового ЖК-монитора *AL1917Fsd*. Яркость TN-матрицы новинки равна 300 нит, а контрастность 700:1. Ее разрешающая способность составляет 1280x1024 точек, время реакции не превышает 2 мс. Подключение к системному блоку осуществляется как по аналоговому *D-Sub*, так и по цифровому *DVI*-интерфейсу. В качестве бонуса модель имеет встроенные динамики и разъемы для крепления на стену. Производитель обеспечивает продукт трехлетней гарантией и обещает удерживать стоимость не выше 7490 рублей.



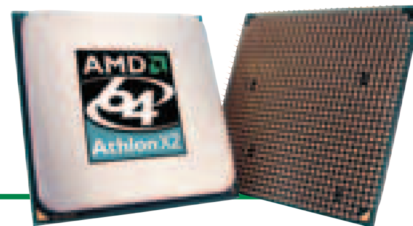
HD 2900 PRO: особое мнение



Как и следовало ожидать, **AMD** готовит к запуску семейство видеокарт *Radeon HD 2900*. Первенцем станет *Radeon HD 2900 Pro*. Об этом свидетельствует одна из строк в недавно анонсированном бета-драйвере «*ATI Radeon HD 2900 PRO» = ati2mtag_R600, PCI\VEN_1002&DEV_9403*». Много информации отсюда не выжать, зато понятно, что Pro-версия будет построена на графическом процессоре R600. Ожидается, что цена решения будет в пределах от $200 до $250. Стоит отметить, что официальных заявлений со стороны производителя не поступало.

Пополнение в рядах AMD Athlon

В Сети появилась информация, что компания **AMD** готовит к запуску новый флагманский процессор *Athlon 64 X2 6400+*. Судя по всему, новинка будет обладать тактовой частотой 3.2GHz и 2-мегабайтным кэшем второго уровня. К сожалению, производительность ожидается на 10–15% ниже, чем у прямого конкурента от **Intel** – *E6850*. Цена нового процессора $220–248.



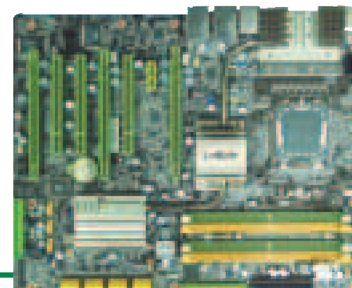
Самый быстрый 8600 GT

В линейке *BLISS 8600* компании **Gainward** пополнение: видеокарта *8600 GT 256MB TV DD Golden Sample, Goes Like Hell* теперь одна из самых быстрых в своем классе. Графическое ядро функционирует на частоте 625MHz (номинал 540MHz). Правда, производитель утверждает, что и это не предел – для опытных оверклокеров не составит труда достичь большего. Новинка оборудована 256Mb *GDDR3*-памяти с временем отклика 1ns и тактовой частотой 1800MHz (это на 400MHz). Охлаждение карты осуществляется с помощью фирменного кулера. Цена решения не сообщается, однако смеем предположить, что она будет немного выше рекомендуемой. Но в любом случае героиня нашей новости вполне может претендовать на звание лучшей покупки в бюджетном среднем классе.



Игровой беспредел от DFI

Компания **DFI** выпустила линейку игровых материнских плат **LANParty UT P35-T3R**. В основе чип *Intel P35*. Новинка отличается поддержкой 1333-мегагерцевой шины FSB, 45-нанометровых процессоров от **Intel** (*Penryn*) и *DDR3*-памяти. В число ее достоинств также можно включить необычную систему охлаждения и неплохой встроенный звук *Bernstein Audio* (*Realtek ALC885 7.1+2 Channel High-Performance HDA Codec*). Система охлаждения чипсета состоит как из стандартных радиаторов, так и из выносного модуля на тепловых трубках, который охлаждается потоком воздуха из блока питания. Об эффективности такого решения можно будет говорить только после тестирования. Под графические нужды предусмотрено три слота *PCI Express x16* для установки двух видеокарт и одного физического ускорителя. Розничная стоимость новой платформы неизвестна.



Как у Wii

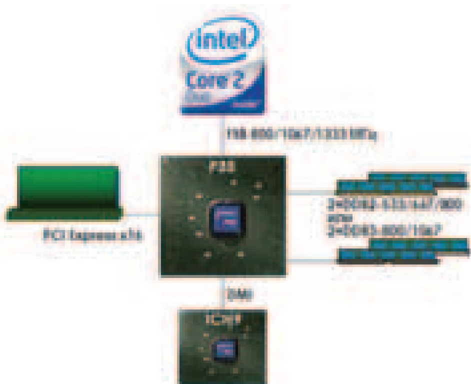
До недавнего времени компьютерные мышки работали только в двух измерениях. Технический прогресс привел нас к третьей. Отныне домашний компьютер будет похож на Nintendo Wii – его беспроводной манипулятор *Logitech MX Air* способен работать как на столе, так и в воздухе! По словам **Эрика Чарльтона**, директора **Logitech** по товарному маркетингу игровых и профессиональных мышей, «MX Air станет прекрасным инструментом для любого пользователя, который хотя бы раз испытывал неудобство из-за необходимости садиться за стол, чтобы переключить запись или изменить громкость во время прослушивания музыки. Эта мышь идеальна для людей, которые хотят показать свои фотографии друзьям и членам семьи, не приковывая себя к компьютерному столу, а также просматривающих видеоролики на таких сайтах, как YouTube или Grouper. MX Air также станет универсальным пультом для тысяч людей по всему миру, которые привыкли смотреть фильмы на ПК». Технология контроля движения *Freespace* обеспечит точную и своевременную навигацию без ограничений, характерных для более ранних устройств бесконтактной навигации. Сложные алгоритмы позволяют различать намеренные и случайные движения руки, практически полностью нейтрализуя мелкие непроизвольные колебания рук, которые появляются, если удерживать мышь в воздухе. Чтобы изменить громкость звука, достаточно нажать и, удерживая кнопку громкости, сделать жест – направо для увеличения громкости или налево для ее снижения. В музыкальных приложениях небольшое круговое движение вправо приводит к переходу на следующую запись, а круг влево – к повтору песни. Будем надеяться, что в скором времени и производители компьютерных игр обеспечат поддержку данной мыши, и тогда мы получим аналог *Wiimote* для ПК. 2.4-гигагерцевая технология цифровой радиосвязи Logitech обеспечивает контакт на расстоянии до 10 м. Новинка поступит в продажу в США и Европе в августе. Рекомендуемая розничная цена для Европы €149.99.



Вопрос совместимости

Как правило, все новые материнские платы сохраняют обратную совместимость с устаревшими процессорами. Но в случае с *Intel P35 Express* это не так. Вернее сказать, не всегда так. Некоторые пользователи имеют проблемы с рядом процессоров предыдущего поколения *Pentium 4 LGA 775*. В частности, существуют трудности с загрузкой на Pentium 4 560. Напомним, что этот «камень» имеет одну из самых высоких тактовых частот среди процессоров архитектуры *NetBurst* и чрезвычайно высокий уровень тепловыделения 115W. На данный момент Pentium 4 560 уже снят с производства, но в розничной продаже еще встречается.

Сами производители системных плат на вопрос о первопричинах проблемы ответили, что попросту не стали модифицировать архитектуру новинки для поддержки тех моделей процессоров, которые с новыми платами использоваться, скорее всего, и не будут. Сторонникам пошагового апгрейда надо быть готовыми к тому, что плата не сумеет опознать старый процессор.



Эвклидова геометрия

Нужно ли говорить, что наслаждаться последними разработками мира цифровых развлечений на кухонном телевизоре с лучевой трубкой довольно-таки проблематично, а подчас и невозможно вовсе. Для этих целей нужна среднеразмерная ЖК-панель, число которых растет не по дням, а по часам. Более того, они все больше и больше доступны рядовому обывателю. Так, компания **LG** выпустила новую линейку относительно недорогих ЖК-телевизоров. Модели из линейки *LG LC5* обладают высоким уровнем контрастности при соотношении 5000:1, что дает богатое и четкое изображение. Время отклика составляет 5 мс – это неплохой параметр при заданном ценовом диапазоне. Угол обзора равен 178 градусам – наслаждаться игрой можно и в большой компании. С помощью технологии *Simple Link* легко управлять совместимыми устройствами, например DVD-проигрывателями и системами домашнего кинотеатра, подключенными к любому из портов телевизора LC5, в том числе к двум портам HDMI. Запатентованная разработка LG – система *Dimple Speaker* создает удивительно богатый и четкий звук колонок, идеально сочетающийся с дизайном телевизора. В продаже можно встретить модели размером 26, 32, 37 и 42 дюйма.



Повелитель ветров

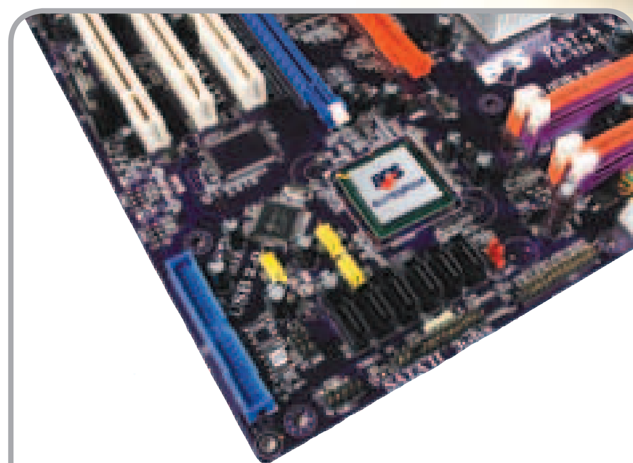
В наше время охлаждения требуют не только центральный и графический процессоры – все больше и больше внимания следует уделять температурному режиму модулей оперативной памяти. В продаже можно найти специальные охладители с использованием тепловых трубок и быстрых вентиляторов. Существуют даже водоблоки для систем жидкостного охлаждения! Но компания **Scythe** решила пойти своим путем и попросту удлинила радиаторы. Крылья таких радиаторов можно повернуть в любую удобную сторону. Термопрокладки поставляются вместе с самим устройством. Охладитель *Scythe Kama Wing* работает в пассивном режиме и по идее должен обдуваться потоками воздуха, исходящими от процессорного кулера. За набор для двух планок памяти пользователю придется отдать всего лишь $20.



Текст: Антон Большаков, Евгений Попов

Вперед, красно-белые!

Новое семейство графических чипов Radeon



НАШ ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6700
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА	ECS P35
ПАМЯТЬ	2 x 1024Mb, Kingston HyperX DDR2-800
ЖЕСТКИЙ ДИСК	80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
БЛОК ПИТАНИЯ	450W, Floston
ОС	Microsoft Windows XP Professional SP2 ver. 5.1.2600
ДРАЙВЕРЫ	ATI Catalyst ver.7.6

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Тестировались платы, изготовленные компанией Sapphire. В наборе присутствуют представители последней линейки и модели из предыдущего поколения. Для оценки производительности мы воспользовались синтетическим бенчмарком 3DMark'05. При этом настройки были выставлены по умолчанию. Кроме того, мы замеряли количество FPS (кадров в секунду) для тестовых платформ Company of Heroes и F.E.A.R. при разрешении 1280x1024 как с использованием фильтрации, так и без режима дополнительного сглаживания.

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

SAPPHIRE RADEON HD 2900 XT
SAPPHIRE RADEON HD 2600 PRO
SAPPHIRE RADEON HD 2400 XT
SAPPHIRE RADEON X1950 XTX TOXIC
SAPPHIRE RADEON X1900 GT
SAPPHIRE RADEON X1800 XT

В одном из прошлых номеров мы рассматривали серию видеокарт NVIDIA и сравнивали ее с прошлым поколением адаптеров. В этом обзоре произведем аналогичное тестирование, однако речь пойдет о продукции марки ATI. Помимо фактического сравнения с использованием экспериментальных данных проанализируем существующие решения, а также разберемся, как происходил эволюционный процесс и чего в результате достигли канадские инженеры.

ЧЕТВЕРТАЯ СЕРИЯ

Сегодня эти видеокарты достаточно сложно найти в продаже – их все меньше и меньше. А когда-то платы серии *ATI Radeon X800* пользовались большой популярностью среди оверклокеров и геймеров. В них устанавливался графический процессор *R420*. Эта схема была изготовлена по 130-nm проектной норме и оснащена четырехканальным 256-битовым контроллером памяти, который получил поддержку с третьим поколением ГЗУ – *GDDR3*. Стоит отметить, что процессор R420 во многом схож с ядром *NV40* от NVIDIA. Они оба используют шесть вершинных блоков и 16 пиксельных конвейеров. При этом каждый оснащен одной текстурной частью и двумя шейдерными блоками. Когда популярность плат на основе вышеупомянутых ГП достигла пика, можно было говорить о реальной конкуренции адаптеров. Каждая компания шла своим путем и выстраивала собственные структуры графических конвейеров в погоне за максимально возможным уровнем производительности. Ядро R420 способно работать только с шейдерами второго уровня 2.0b. Однако оверклокеры полюбили ATI Radeon X800 за невысокое энергопотребление – около 90W. В результате платы работали с использованием тихоходного кулера, а применение СВО при разгоне позволяло получить значительно больше FPS по сравнению со штатным режимом. Первоначально на рынок поступали версии для работы с шиной *AGP*, одна-





SAPPHIRE RADEON HD 2900 XT

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	R600
ТРАНЗИСТОРЫ	720 млн
ЭЛЕМЕНТЫ ОБРАБОТКИ	320 унифицированных потоковых процессоров
ЧАСТОТА ЯДРА	740MHz
ЭФФЕКТИВНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1650MHz
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	512Mb GDDR3
ШИНА ПАМЯТИ	512bit
ТЕХПРОЦЕСС	80nm

$500

Самая мощная на сегодняшний день модель из линейки видеоплат от AMD работает на основе процессора R600. Принадлежность к семейству продуктов Sapphire можно определить только благодаря наклейке на вентиляторе. Кожух системы охлаждения остался красным, как у прототипа. Охлаждение платы *Sapphire Radeon HD 2900 XT* выполнено в двухслотовом варианте. В данном случае установлен относительно тихий вентилятор. Интересно также, что на верхнем торце устройства расположены два контакта для подключения мостиков Crossfire.



SAPPHIRE RADEON HD 2600 PRO

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	R630
ТРАНЗИСТОРЫ	390 млн
ЭЛЕМЕНТЫ ОБРАБОТКИ	120 унифицированных потоковых процессоров
ЧАСТОТА ЯДРА	600MHz
ЭФФЕКТИВНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1000MHz
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	256Mb GDDR3
ШИНА ПАМЯТИ	128bit
ТЕХПРОЦЕСС	65nm

$115

Судя по дизайну платы, компания ATI не стала запрещать сторонним производителям модификацию адаптеров из линеек middle- и low-end. В данном случае изменен не только цвет текстолита, но и композиция некоторых элементов, а также система охлаждения. Число унифицированных процессоров по сравнению с флагманом уменьшено почти в три раза, что наносит серьезный удар по производительности. Объем памяти урезан 256Mb памяти GDDR3, размещенной на четырех схемах на лицевой стороне PCB. Время выборки эквивалентно 1.2ns.

ко практически сразу появились модификации графического R420 процессора с контроллером *PCI-Express*. Надо отметить, что ATI выпустила несколько доработанных версий чипа для карт четвертой серии. Например, на базе последней версии R480 для шины PCI-E изготовлены платы *ATI Radeon X850*, а на *R481* собраны их аналоги, но уже для AGP. Чип R430 применялся для сборки *ATI Radeon X800XL*. Не стоит забывать также и об урезанных решениях. Платы линейки *ATI Radeon X700* мало кто помнит, однако они работали на базе *R410* и должны были составить достойную конкуренцию модели *NVIDIA GeForce 6600GT*. Чип изготавливался по 110-nm техпроцессу – была ужата шина памяти до 128bit, уменьшено до восьми число пиксельных конвейеров, но неизменным осталось количество вершинных блоков. Чип потреблял еще меньше энергии (70W), но особой популярности так и не заработал. На базе *RV410* существуют видеокарты двух модификаций – *Radeon X700 Pro* и *X700*. Если говорить о бюджетных моделях, то производитель не стал выдумывать велосипед и использовал для линейки младшего уровня старую архитектуру. Чип *RV380* использовался для изготовления *ATI Radeon X600*, а *RV370* – для *ATI Radeon X300*. В результате они совместимы только с базовой спецификацией *DirectX 9.0* (SM 2.0) и не обладают новыми возможностями ядер четвертой серии. В дополнение отметим, что для дальнейшего производства RV370 был переведен на более прогрессивный 110-nm технологический процесс.

ПЯТАЯ СЕРИЯ

Следующая линейка плат, которая позволила ATI выйти на новый уровень производительности, оснащалась процессорами с принципиальной новой архитектурой. В начале октября 2005 года были представлены первые образцы чипов, сделанных по 90-нм техпроцессу TSMC и, собственно, само семейство плат *ATI Radeon X1800*. Возглавляет набор самый производительный чип *R520*. В данном случае процессор использует 16 пиксельных конвейеров, сгруппированных в четыре квада, состоящих из четырех пиксельных конвейеров каждый, а также восемь вершинных блоков. От предыдущих решений *R520* отличает поддержка на аппаратном уровне шейдеров SM 3.0, а также новая кольцевая внутренняя 512-битная шина памяти *RingBus*, обеспечивающая работу чипа на высоких тактовых частотах. Чип отличается также возможностью представления цвета в динамическом диапазоне (*HDR, High Dynamic Range*), динамическим управлением потока данных, а также эффективным распределением нагрузки между пиксельными процессорами (*Ultra-Threading Dispatch Processor* по аналогии с *Intel Hyper-Threading*). Отметим как нововведение технологию *ATI AVIVO* – в схеме R520 предусмотрен специальный видеопроцессор, выполняющий декодирование видео, последующую обработку и вывод на экран. Сложность архитектуры и повышенные нагрузки обеспечили высокий уровень тепловыделения. На видеокарты устанавливались массивные системы охлаждения, которые отличались немалым шумовым порогом, что не очень радовало любителей тишины. Усеченная версия этого процессора под названием *R530* предусматривала всего 12 пиксельных процессоров, пять вершинных и четыре текстурных блока. Шина обмена с памятью осталась, но немного похудела – интерфейс теперь 128-битный. Платы на основе R530 стали использоваться в middle-end сегменте рынка и получили маркетинговое название *ATI Radeon X1600*. Самые слабые адапте-



SAPPHIRE RADEON HD 2400 XT

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	R610
ТРАНЗИСТОРЫ	180 млн
ЭЛЕМЕНТЫ ОБРАБОТКИ	40 унифицированных потоковых процессоров
ЧАСТОТА ЯДРА	700MHz
ЭФФЕКТИВНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1400MHz
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	128Mb GDDR3
ШИНА ПАМЯТИ	64bit
ТЕХПРОЦЕСС	65nm

$90

Эта плата относится к бюджетному сектору. Количество унифицированных процессоров уменьшено до 40, шина памяти до 128bit. Чип изготовлен с применением 65-nm техпроцесса, что сильно снижает уровень TDP и открывает новые возможности для разгона. Вряд ли кто-то из энтузиастов обратит внимание на этот адаптер – он предназначен для офисного использования, а также в малопроизводительных системах. Плата *Sapphire Radeon HD 2400 XT* использует абсолютно бесшумную систему охлаждения.



SAPPHIRE RADEON X1950 XTX TOXIC

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	R580+
ТРАНЗИСТОРЫ	384 млн
ЭЛЕМЕНТЫ ОБРАБОТКИ	48 пиксельных процессоров, 8 вершинных процессоров
ЧАСТОТА ЯДРА	695MHz
ЭФФЕКТИВНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ	2000MHz
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	512Mb GDDR4
ШИНА ПАМЯТИ	256bit
ТЕХПРОЦЕСС	90nm

$700

Достаточно интересный продукт с применением водяной системы охлаждения получил название *Toxic* (конфликт с одноименным производителем игр не позволил присвоить адаптеру приставку Blizzard). Дизайн PCB фактически не изменился – предусмотрено полное соответствие прототипу. Система охлаждения представляет собой основной блок, в котором совмещены турбина охлаждения, радиатор, помпа и расширительный бачок и водоблок, соединенный с блоком управления двумя шлангами. Схемы памяти охлаждаются с помощью небольших алюминиевых пластин.

ры получили ядро *R515* на обновленной архитектуре. Чип содержал всего лишь четыре пиксельных и два вершинных процессора. Были запущены в производство и AGP-версии всех указанных видеокарт, реализованные с помощью моста *RailTo*. Вышедший в дальнейшем *R580* является фактически исправленной версией R520 – ликвидированы все серьезные недоработки и слабые места. Это более производительная версия чипа из всего сегмента пятой серии с увеличенным числом пиксельных процессоров. Количество текстурных при этом осталось прежним. Основным существенным отличием от ранее изготовленного топового графического процессора является увеличенное в три раза число пиксельных блоков без увеличения текстурных. На базе этого чипа выпускались карты линейки *ATI Radeon X1900*. Но и здесь не обошлось без модификаций. Изменения были внесены для поддержки памяти стандарта *GDDR4*. Процессор получил название R580+, а платы – *ATI Radeon X1950*.

ШЕСТАЯ СЕРИЯ

Только 14 мая сего года компания **AMD** всенародно объявила о выпуске самой новой линейки графических адаптеров *Radeon HD 2000*. Производитель избавил свои продукты от приставки X перед числовым индикатором. Это должно ознаменовать начало новый эры графических ускорителей. Действительно, в шестой версии процессоров была использована уникальная архитектура, которая кардинально отличается от ранее известных решений. Буквы HD символизируют основное направление развития в сторону повышения качества изображения. Еще совсем недавно мы имели возможность ознакомиться только с флагманом линейки, единственным представителем – платой *Radeon HD 2900XT*. Выход остальных решений долго задерживался, однако заранее было известно о выпуске *Radeon HD 2600* и *Radeon HD 2400*. Мы познакомим тебя с этими платами чуть позже, а пока разберем основные особенности архитектуры чипа *R600*, о котором так долго говорили большевики. Младшие версии этого процессора по сравнению с топовой моделью не имеют принципиальных различий, кроме уменьшенного числа рабочих блоков. Первое, на что следует обратить внимание, – это поддержка инновационного API от **Microsoft** – *DirectX 10*. Архитектура была максимально оптимизирована для работы с ним, благо ***Microsoft Windows Vista*** диктует свои условия. Если в разработанных ранее архитектурах инженеры искали оптимальное соотношение пиксельных процессоров, работающих непосредственно с графикой, и вершинных, занимающихся математическими вычислениями, то теперь введены в эксплуатацию унифицированные блоки. Можно в требуемый момент передать данные в память, а после снова их считать, не дожидаясь конца конвейера для выполнения новых расчетов. Ранее проектировщики ATI сильнее напирали на качество выполнения математических операций. Это-то и отличало четвертое и пятое поколение от конкурентов. С введением унифицированной архитектуры проблема поиска золотой середины отпала – скорость обработки в любой момент может быть повышена за счет незадействованных пиксельных конвейеров. Удивительно, но за основу процессоров шестой серии были взяты наработки, использованные при проектировании чипа Xenos, который отвечал за графику в консоли Xbox 360 от той же Microsoft. Ядро содержит 320 элементов потоковой обработки – Stream Processing Units. Что касается контроллера памяти, то нужно вспомнить, что в платах *ATI Radeon X1000* использовалась не полностью кольцевая схема. Тогда он объединял в себе черты традиционного контроллера и кольцевого.





SAPPHIRE RADEON X1900 GT

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	R580
ТРАНЗИСТОРЫ	384 млн
ЭЛЕМЕНТЫ ОБРАБОТКИ	36 пиксельных процессоров, 8 вершинных процессоров
ЧАСТОТА ЯДРА	575MHz
ЭФФЕКТИВНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1200MHz
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	256Mb GDDR3
ШИНА ПАМЯТИ	256bit
ТЕХПРОЦЕСС	90nm

$200

Когда производители устают снижать частоты в поиске компромиссов, они урезают конвейеры. Точно так же поступили и с платой *Sapphire Radeon X1900 GT* – вместо положенных 48 пиксельных процессоров она получила только 32, что, конечно же, отразилось не только на производительности, но и на названии устройства. Плата получила приставку GT. Из достоинств можно отметить невысокую цену и не слишком шумную систему охлаждения, которая досталась ей от платы *ATI Radeon X1800XL*.



SAPPHIRE RADEON X1800 XT

ГРАФИЧЕСКИЙ ПРОЦЕССОР	R520
ТРАНЗИСТОРЫ	321 млн
ЭЛЕМЕНТЫ ОБРАБОТКИ	16 пиксельных процессоров, 8 вершинных процессоров
ЧАСТОТА ЯДРА	625MHz
ЭФФЕКТИВНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1500MHz
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	256Mb GDDR3
ШИНА ПАМЯТИ	256bit
ТЕХПРОЦЕСС	90nm

$250

Адаптер *Sapphire Radeon X1800 XT* является представителем пятой серии, однако появился прототип этой платы практически самым первым, вместе с флагманом линейки *ATI Radeon X1800 XTX*. Пиксельных процессоров всего 16 штук, однако это устройство на многое способно. Во-первых, Sapphire Radeon X1800 XT обладает отличным разгонным потенциалом – частоты можно с легкостью довести до уровня ведущей платы. А во-вторых, стоит уже не так дорого по сравнению с представителями новой серии.

Теперь инженеры сделали рывок, и пользователь получает полноценный RingBus без каких-либо ограничений. Напоследок стоит сказать пару слов о технологии Crossfire. Компания ATI внедрила поддержку работы одновременно двух видеокарт еще в четвертой серии своих адаптеров. Однако многих пользователей отталкивала неудачная система соединения мастер-карты с ведомой при помощи дополнительного кабеля. Поддержка функции Crossfire была внедрена непосредственно в ядро. Да и поиск двух идентичных плат и выполнение муторной процедуры подключения ни к чему – теперь на картах ATI все работает по аналогии с *NVIDIA SLI*.

Результаты тестирования

	3DMark'05, Default Settings	Company of Heroes, 1280x1024	Company of Heroes, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	F.E.A.R., 1280x1024	F.E.A.R., 1280x1024, 4xAA, 16xAF
Sapphire Radeon HD 2900 XT	17123	128	121	129	119
Sapphire Radeon HD 2600 Pro	8934	40	36	51	34
Sapphire Radeon HD 2400 XT	4731	18	17	22	15
Sapphire Radeon X1950 XTX Toxic	13246	93	81	112	79
Sapphire Radeon X1900 GT	11529	70	57	82	54
Sapphire Radeon X1800 XT	10865	66	52	77	50
	меньше – лучше	больше – лучше	больше – лучше	больше – лучше	больше – лучше
	Разница между HD-моделями значительна – причина в разном количестве конвейеров	В Company of Heroes карта на HD 2600 Pro не показывает даже играбельного результата!	С использованием сглаживания и фильтрации HD 2900 XT уходит в значительный отрыв	В проверенном временем F.E.A.R. производительность HD 2900 XT и X1950 XTX дочти одинакова	А вот при включении режимов сглаживания и фильтрации, HD 2900 XT уходит далеко вперед

Текст: Даниил Невзоров

Cooler Master Hyper TX2

С ВЕТЕРКОМ!

ВЕНТИЛЯТОР
Модель *Cooler Master Hyper TX2* – это уже вторая попытка создать недорогой и эффективный кулер. Вентилятор новинки ничуть не изменился – он по-прежнему крепится на небольших резиновых клипсах, имеет регулировку скорости в пределах 650–1800 оборотов, а также обладает красивой глянцевой поверхностью.

РАДИАТОР
Конструкция радиатора тоже осталась прежней. По сути это множество тонких горизонтальных алюминиевых пластин, закрепленных на трех U-образных тепловых трубках из меди. Они проходят через медное основание.

НАПРАВЛЯЮЩАЯ
Поверх радиатора надет специальный пластиковый полупрозрачный корпус – это своеобразная направляющая для потока воздуха. У нее две функции: защищать ребра от повреждения и направлять часть воздушного потока на радиаторы схем питания MOSFET.

КРЕПЛЕНИЕ
Вся суть новой модели Cooler Master Hyper TX2 заключена в креплении. Раньше для каждой платформы (**Intel**, **AMD**) существовала отдельная модификация кулера. Теперь же производитель доработал систему крепления, и новинку можно устанавливать на любую современную материнскую плату.

НАШ ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Intel Core 2 Duo E6700
СИСТЕМНАЯ ПЛАТА
ASUS Commando
ПАМЯТЬ
2x1024Mb OCZ PC-8000
ВИДЕОКАРТА
NVIDIA GeForce 8800 GTX
ЖЕСТКИЙ ДИСК
Seagate ST3500641NS 500Gb
БЛОК ПИТАНИЯ
Thermaltake Toughpower 700W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows XP Professional SP2

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

В процессе тестирования мы обеспечивали три типа нагрузки на центральный процессор и после получаса работы снимали показания со встроенного термодатчика.

БЕЗ НАГРУЗКИ
44 градуса
СРЕДНЯЯ НАГРУЗКА
60 градусов
МАКСИМАЛЬНАЯ НАГРУЗКА
73 градуса

СПЕЦИФИКАЦИИ

СОВМЕСТИМОСТЬ С ПРОЦЕССОРНЫМИ РАЗЪЕМАМИ
Intel LGA775, AMD 754/939/940/AM2
РАЗМЕРЫ РАДИАТОРА
44x90x136,5 мм
МАТЕРИАЛ
медное основание, алюминиевые ребра
РАЗМЕРЫ ВЕНТИЛЯТОРА
90x90x25 мм
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА
~ 650–1800 об/мин
МАКСИМАЛЬНЫЙ ВОЗДУХОПОТОК
70,9 (41,76 CFM)
ВРЕМЯ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ
40 000 ч
ТИП ПОДШИПНИКА
долговечный подшипник качения
НАПРЯЖЕНИЕ ПИТАНИЯ
12 В
УРОВЕНЬ ШУМА
22,32 дБ
ВЕС
482 г
СТОИМОСТЬ
$25



Текст: Евгений Попов

ECS P35T-A

ТЕКТОНИЧЕСКАЯ ПЛАТФОРМА

НАБОР ЛОГИКИ

На основе чипсета *Intel P35* многие компании делают серьезные и дорогие платформы с монструозной системой охлаждения. Получить достойный уровень производительности за небольшую цену не так-то легко, однако компания **ECS** предлагает продукт среднего уровня. Плата *ECS P35T-A* предназначена для работы со всеми современными процессорами от **Intel** и обладает широким спектром функциональных возможностей. Северный мост представлен схемой Intel P35, а южный – традиционным *Intel ICH9.*

ПАМЯТЬ И НАКОПИТЕЛИ

Несмотря на то что многие изготовители активно внедряют стандарт *DDR3* (в продажу поступают даже комбинированные устройства, которые могут работать с двумя форматами), инженеры ECS отдали предпочтение наиболее практичному *DDR2* с допустимыми частотами 533, 677 и 800MHz. Плата поддерживает всего 8Gb оперативной памяти. Что касается активных разъемов для подключения приводов и носителей, то с ECS P35T-A можно организовать целый сервер. Пользователю доступны шесть портов *SATA II* с возможностью организации *RAID*-массивов уровня 0, 1, 5 и 10. Помимо этого предусмотрен один слот *IDE* и один *FDD*. Есть также один выход *e-SATA* на задней панели.

ЗВУК И СЕТЬ

Еще одной особенностью платы можно считать качественный звуковой кодек. Несмотря на то что чипсет оснащен собственным аудиоконтроллером *Intel High Definition Audio*, производитель решил установить восьмиканальный кодек *Realtek ALC883* из класса *HDA*-устройств. Так что пользователь может получить качественное звучание с выходными характеристиками 192KHz/24-bit. Использован штатный гигабитный сетевой контроллер *Intel 82566DC*.

ВОЗМОЖНОСТИ РАСШИРЕНИЯ

Платы на базе набора системной логики Intel P35 не могут работать с поддержкой двух *PCI-Express* и включением всех 32 линий. Через южный мост инженеры обеспечивают поддержку второго PCI-Express. Но работать он может только с включением четырех линий. К этому вторичному разъему можно подсоединить физический ускоритель или еще один адаптер без поддержки технологии *NVIDIA SLI* или *ATI Crossfire*. Помимо этого на плате установлены три стандартных *PCI*, а также один *PCI-Express 1x*.

ОСОБЕННОСТИ

Северный мост чипсета контактирует с небольшим алюминиевым радиатором. Нельзя сказать, что такой подход эффективен – в процессе работы он сильно нагревается. Южный мост попросту прикрыт квадратной металлической пластинкой с логотипом производителя. Радует наличие еще одного продолговатого радиатора на схемах питания *MOSFET*. На процессор можно поставить кулер практически любых размеров – вокруг разъема много свободного пространства, а радиаторы – низкопрофильные. Из недостатков отметим вертикальный монтаж корзинки для элемента питания. При установке платы в крайний разъем PCI можно по неосторожности повредить или отломать этот модуль.

СПЕЦИФИКАЦИИ

РАЗЪЕМ
LGA 775

ШИНА FSB
1333MHz

ЧИПСЕТ
Intel P35 (северный мост) + Intel ICH9DH (южный мост)

ПАМЯТЬ
4 x 240-пиновых DDR2 DIMM разъема, до 8 ГБ DDR2 800/667MHz

СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ
1 x PCI Express x16 (оранжевый), 1 x PCI Express x16 (синий), 1 x PCI Express x1, 3 x PCI

НАКОПИТЕЛИ
6 устройств Serial ATAII с пропускной способностью 3Gb/s, 2 x Ultra DMA133/100/66 через один канал, 1 внешний e-SATA с пропускной способностью 3Gb/s

ЗВУК
Восьмиканальный HDA-кодек Realtek ALC883

СЕТЬ
Intel® 82566DC GigaLAN

BIOS
AMI BIOS с 16M6 SPI ROM

ФОРМ-ФАКТОР
ATX 305x244mm

ЦЕНА
$115

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

PCMark'05, CPU Test (Encryption)	73,3
PCMark'05, CPU Test (Encryption)	73,1
PCMark'05, Memory Test (Write Block)	6073
PCMark'05, Memory Test (Read Block)	4647
SuperPI, 1M	18,97sec
SuperPI, 2M	43,26sec
Company of Heroes, 1600x1200	58,3 FPS
Company of Heroes, 1920x1200	56,7 FPS
F.E.A.R., 1600x1200	85 FPS
F.E.A.R., 1920x1200	71 FPS
FarCry, 1600x1200	143 FPS
FarCry, 1920x1200	141 FPS

НАШ ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Intel Core 2 Duo E6700 (2.66GHz)

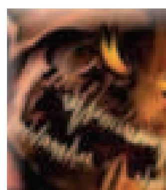
ПАМЯТЬ
2x1024Mb Kingston HyperX DDR2-800

ВИНЧЕСТЕР
80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm

ВИДЕО
NVIDIA GeForce 8800GTX

БЛОК ПИТАНИЯ
450W, Floston

железный FAQ

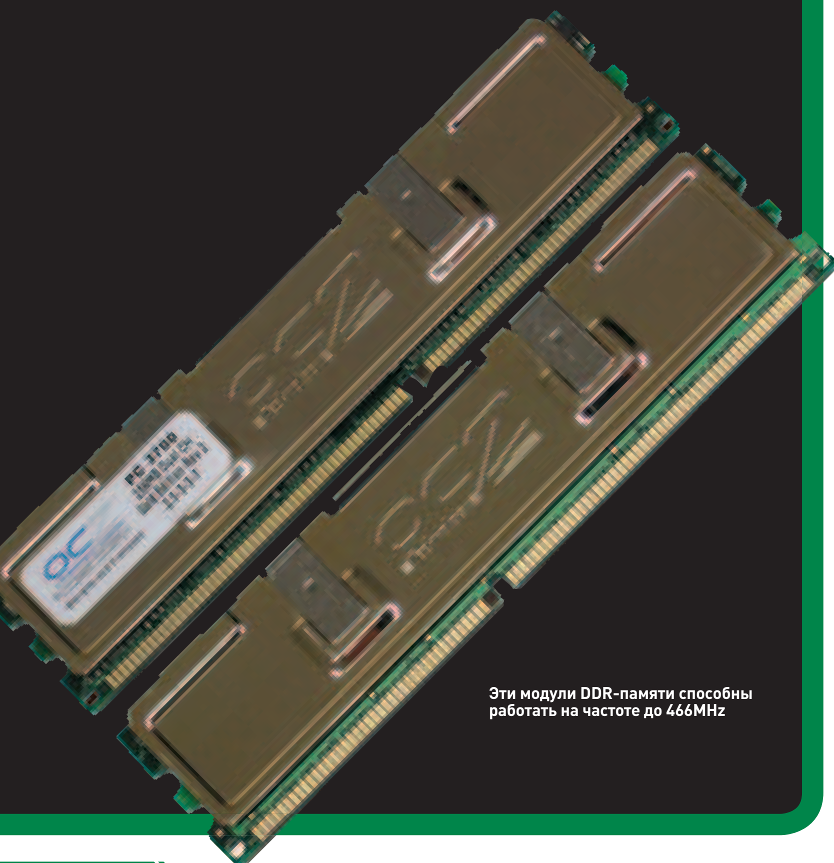


Всем привет! Из безумного количества спама мы в очередной раз отобрали десяток интересных писем. Поразительно, но нынешний месяц ознаменовался проблемой совместимости с DirectX 10, обновления устаревших компьютеров и установки Windows Vista. Где же те самые потекшие конденсаторы и дымящиеся материнские платы, друзья!?



Привет! Не так давно разогнал свой AMD Athlon 3000+ (Venice) на материнской плате ASUS A8N-E (ACPI BIOS Revision 1008) до 2411MHz (с 1800MHz). Множитель установил на 8x, частоту шины выставил 301.4MHz (HT на 904.2МГц). Память же Kingstone PC3200 пришлось перевести в режим 333MHz, но она почему-то работает на частоте 241MHz! Когда же в BIOS выставляю 400МГц, Windows не грузится. Как быть?

Привет! На материнских платах ASUS много всяких функций – нужных и не очень. Проблема на самом деле в том, что память работает синхронно с системной шиной FSB. Кроме того, упомянутые 333MHz справедливы для номинального значения FSB. В режиме разгона скорость памяти резко увеличивается, система автоматически скидывает частоту до приемлемого 241MHz. Выход один: снижай значение FSB или устанавливай на материнскую плату специальные модули памяти.



Эти модули DDR-памяти способны работать на частоте до 466MHz



Здравствуйте! Я хочу купить компьютер и превратить его в медиацентр. С корпусом, материнской платой и процессором уже определился. Прошу подсказать, какую видеокарточку лучше взять, чтобы она нормально дружила с телевизором на 72 см. Также расскажите про звуковую карту для акустики класса hi-end. Заранее спасибо!

Ваш постоянный читатель ГАФАГА!

Привет! В принципе любая видеокарта может работать с телевизором вне зависимости от размера диагонали. Тебе важно, чтобы она была оборудована видеовыходом *S-Video*, а также разъемом *HDMI*. Таким условиям соответствуют новые видеокарты *Radeon*. Есть мнение, что оптимальным вариантом будет *Radeon HD 2600*.
Что касается звука, то здесь проще всего взять продукт от **Creative** с пометкой X-Fi. Например, *Xtreme Music* – ЦАП этой карты обеспечит достойную обработку, а усилением звука займется ресивер.



Здравствуйте, уважаемые. Моя проблема в том, что Windows не видит свободное место на жестких дисках. Например, я установил игру, а потом ее удалил. Но операционная система об этом не догадывается (об удалении!). Я тысячу раз искал вирусы, дефрагментировал диск, выполнял проверку на наличие ошибок – все оказалось бесполезно. Подскажите, что делать. Заранее благодарен.

С уважением, Russland

И тебе не болеть! Очень специфичная проблема. Есть мнение, что беда именно с файловой системой. Трудность в том, что ты не уточнил, на каком из дисков есть проблема с отображением свободного места – на всех или каком-то одном? Навскидку можно посоветовать лишь одно – переведи диск на файловую систему *NTFS*.



Здравствуйте, многоуважаемая редакция! Скажите, как увеличить обороты кулера на материнской плате и где посмотреть скорость моего DVD-привода?

Заранее спасибо! Кирюш@

Привет! У некоторых материнских плат есть возможность регулировки скорости вращения процессорного кулера в *BIOS*. Но лучше пойти другим путем и воспользоваться специализированным программным обеспечением. Идеальным вариантом будет ***SpeedFan***, которая помимо регулировки скорости вращения несет в себе массу полезных функций. Скорость же DVD-привода можно узнать, установив пакет ***Nero***.



Доброго дня, любимый журнал! Я перечитал все журналы с третьего номера до последнего и не нашел никакой информации по своей проблеме. Дело в том, что я подключен к интернету через локальную сеть. Всегда был доволен высокой скоростью и низким пингом в MMORPG (FPS), но после Нового года все изменилось. Теперь я не могу зайти в игру по интернету. Пробовал множество вариантов решения проблемы, не помогает. В чем суть?

С уважением ~Night_Sniper~ из г. Кировска Ленинградской области

И тебе доброго времени суток. Вероятно, с Нового года провайдер ввел в эксплуатацию прокси-сервер и теперь выдает пользователям локальной сети только внутренние IP-адреса. В любом случае с таким вопросом лучше обратиться в службу технической поддержки провайдера.



Здравствуйте, уважаемые железняки! На что влияет частота процессора? И что будет, если в одну и ту же игру, к примеру онлайновую, играть на компьютерах с разной частотой процессора?

Привет! Тактовая частота процессора напрямую влияет на производительность системы. Как правило, чем выше скорость процессора, тем быстрее работает компьютер. Здесь, конечно, нужно учитывать объем КЭШа, скорость системной шины и другие параметры, но в целом условие неизменно. Что же касается игр, то с увеличением частоты процессора повышается скорость обработки информации и количество обрабатываемых кадров в секунду (FPS). Но на сам игровой процесс это не влияет, ибо в играх

скорость передвижения и течение времени зафиксированы. Отсюда как раз появляются «тормоза» при недостаточной производительности и не возникает ускорения при чрезмерном быстродействии системы.

Здравствуйте! В вашей рубрике «Конфигурация» в мощном компьютере от Intel указана материнская плата ASUS Commando и оперативная память Corsair DDR2/8500/1066MHz. Я хочу понять, какой смысл ставить на эту карту память с частотой 1066MHz, если на самой материнской плате на память указан промежуток 533–800MHz. Как же тогда она будет работать на частоте 1066MHz?

Здравствуй! Несмотря на технические характеристики, материнская плата ASUS Commando с легкостью держит частоту шины памяти 1066MHz (и даже больше!). Установка же наиболее производительных модулей *DDR2* поможет увеличить скорость работы системы в целом.

Привет редакторам рубрики «Железный FAQ»! У меня при каждом включении компьютера появляется надпись: "Warring your computer cpu fan fail or speed too low. You can also disable this warning massage in SETUP". Что это такое и что сделать, чтобы она больше не появлялась?

Заранее спасибо! Кирюх@

Дело в том, что процессорный кулер не успевает раскрутиться до нужной скорости на момент прохождения теста. Именно поэтому система предупреждает, что его обороты слишком малы. Отключить эту функцию можно в BIOS (нажми кнопку DEL после включения компьютера), в разделе Hardware Monitor. Там должна быть строка CPU Fan Speed Warning. Как правило, ей соответствует некоторое значение. Для выключения выбери Ignore или Disabled.

Привет! У меня проблема с Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent. После того как я поставил Catalyst 7.4, появились искажения в игре – заходишь в тень, картинка искажается. Раньше на Catalyst 7.2 все было нормально. Что делать? Видеокарта Sapphire Radeon X1650 Pro.

Артем из Перми

Привет! Причин у твоей проблемы может быть миллион. Попробуй установить последнюю версию видеодрайвера ***Catalyst 7.7***. Если это не поможет, верни версию 7.2. Так или иначе от обновления драйверов пользы мало – производительность на старых картах не увеличится, разве что ошибку какую устранят. Удачи!

Меня зовут Александр. Вы как-то писали о разгоне процессора, но там все очень кратко и непонятно. У меня тоже процессор AMD Athlon 64. Я так и не понял, где искать BIOS для изменения частоты периферийных шин. Также вы не уточнили, с помощью какой программы производили разгон. Я использовал EasyTune5. Сначала вроде указал все значения правильно и для примера разогнал на 150–200MHz. Получилось, после перезагрузки процессор работал на стандартной частоте. Попробовал разогнать на 500–600MHz, компьютер сразу перезагрузился. На свое железо не жалуюсь, думаю, причина, по которой процессор боится разгона, не в этом. В данной программе можно разогнать максимум на 20%, но этого мало. А по тому, что я читал в журнале, можно добиться 1–1.5GHz. Посоветуйте, какие программы использовать и как сделать, чтобы все работало.

С уважением, Александр

Привет, Александр! Давай по порядку. Чтобы попасть в BIOS, нужно в момент включения компьютера зажать кнопку DEL на клавиатуре. Но если ты не имеешь ни малейшего представления о том, что тебя ждет, – лучше не пытаться! По поводу программ. В статье был описан метод разгона процессора из BIOS. Никакого программного обеспечения для этого не требуется. Новичку же лучше попробовать изменить частоту процессора при помощи утилит. Как ты правильно заметил, помочь здесь может EasyTune. Эта программа работает только с материнскими платами производства **Gigabyte**. Чтобы выбранные значения тактовых частот сохранялись и после перезагрузки компьютера, в программе нужно отметить соответствующую опцию. Касательно твоих экспериментов с увеличением частоты. Полученные 20% – отличный результат! Увеличение частоты на 1–1.5GHz возможно только с использованием «фреонок» и азота. Оно тебе надо?

Привет всему журналу! Обращаюсь к вам за помощью. Почти все современные игры через пару минут после запуска зависают. Некоторые работают нормально, но таких мало. Без игр система работает стабильно. Еще перед этой проблемой была другая. В Oblivion и Half-Life 2: Episode One текстуры на моделях странно растягивались в разные стороны. Обычно это происходило при освещении модели. Прошу помочь. Вот конфигурация моей системы: процессор Intel Celeron D 3.06GHz, материнская ASUS P5LD2 SE 945P s775, видеоадаптер GeForce 6800 Series GPU, память 1Gb (2 x DDR 512Mb DIMM SDRAM).

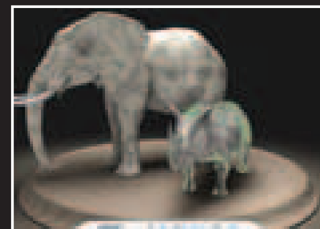
Заранее спасибо. Termos

Привет! Скорее всего, у тебя проблемы с видеоадаптером. В лучшем случае засорился кулер и графический чип попросту перегревается. Тут нужно будет извлечь видеокарту из корпуса и аккуратно очистить лопасти вентилятора, а также ребра радиатора от пыли и грязи. По возможности следует смазать подшипник кулера каплей машинного масла.
Возможен и другой, куда более неприятный вариант – твоя видеокарта неисправна и придется купить новую либо отнести эту в ремонт. Не думаю, что ее смогут там починить, но для успокоения души попытаться следует. Также попробуй установить другую карточку (возьми у друга) и проверить работоспособность системы в играх. Успехов!

Здравствуйте, дорогая редакция! Мне не удается следить за всеми новинками игропрома и выпуском новых железок. Поэтому возникает множество вопросов. Вот некоторые из них.
Во время игры на текстурах моделей появляются какие-то разноцветные точки, как от этого избавиться? К слову, я разгонял видеокарту до 400MHz – ядро и 610MHz – память. Номинальные значения: 300MHz/550MHz. Запланировал покупку новой видеокарты не дороже $200. Приглянулась *MSI NX 7600GT T2D256E*, но вот хотелось бы найти модификацию с 512Mb. Существует ли такая?

Кузичев Николай, 18 лет, г. Воркута

Николай, вся беда с точками от разгона – снизь частоту ядра и памяти! Модификация же с 512Mb существует, но не факт, что тебе удастся найти ее.



В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

Текст: Евгений Попов

Десятый, пошел!

Большинство компьютерных игр разработаны под интерфейс прикладного программирования (другими словами, API) DirectX. Он состоит из многих частей, одна из которых – графика. С приходом системы Windows Vista компания Microsoft объявила о выпуске новой, десятой версии DirectX.

В системе DirectX предусмотрены три направления: видео, звук и устройства ввода. Графикой и видео занимаются *API Direct3D* и *DirectDraw*. Первый позволяет обрабатывать трехмерные объекты с помощью аппаратных ускорителей, а второй в более старых версиях DirectX занимался изображениями класса 2D. Если говорить о звуке, то низкоуровневый подынтерфейс *DirectSound* является связующим звеном между приложениями и звуковой картой. Через него можно осуществлять управление громкостью и позиционированием звучания. Смешивать множество звуковых каналов позволяет *DirectMusic*. Он же работает с *MIDI* и звуками с различной степенью громкости. Таким образом, можно сказать, что у десятой версии DirectX имеется несколько новых функций и инструментов, позволяющих более эффективно работать с графикой. Если говорить конкретно, то Direct3D 10 отличается улучшенными возможностями программирования. В первую очередь введена поддержка геометрических шейдеров и *Shader Model 4.0*. Также уменьшено число обрабатываемых команд на кадр. Ввод/вывод информации организован потоковым методом, то есть геометрический шейдер теперь может записывать в память. И наконец, нужно отметить наличие унифицированных наборов инструкций (HLSL 10). Ранее разработчики ПО и производители компьютерных комплектующих сетовали на то, что графика все еще сильно зависит от ресурсов центрального процессора. Наиболее серьезным препятствием на пути устранения этой проблемы было несоответствие между элементами системы и самим API. Разработчики DirectX 10 в данном случае перешли от отдельных связей к крупным моделям. В результате преобразований удалось сократить количество вызовов и обращений непосредственно к API. Если сравнивать с девятой версией DirectX, то число вызовов прорисовки было уменьшено в десять раз. В результате сокращения математических операций в процессе обработки освобождаются ресурсы процессора для более серьезных задач, а также снижается зависимость рендеринга от того же ЦП. Фактически теперь процессор может лучше обсчитывать объекты и работать с физикой, а на экран выводить большее число объектов.

Итак, что же получают геймеры при использовании DirectX 10? Во-первых, предусмотрена более четкая детализация растений и природных элементов. То же самое касается и меха. Тени стали мягче, но при этом не приобретают размытости и остаются четкими. Из-за сильной разгрузки процессора ландшафты могут быть более насыщенными с более сложной обстановкой и количеством объектов. Реалистичными в полной мере стали облака, дым и эффекты преломления на отражающих поверхностях (например, на воде или стекле). При резких движениях объектов или перемещении опять же достигается больший реализм и уменьшение эффекта смазывания.

Недостатки у нового интерфейса тоже имеются. В новой версии API был организован разлом между старым железом и графикой под Direct3D 10. В данном случае невозможно работать с поколениями графических адаптеров эпохи *DirectX 7* или *DirectX 8*. В девятой версии такая поддержка имела место.

ЧЕМ БОЛЬШЕ – ТЕМ ЛУЧШЕ

Отдельно стоит сказать о нововведении, которое было произведено в ключе Microsoft Instancing 2.0. Эта функция включается в том случае, когда на поле оказывается большое количество одинаковых объектов, как, например, в стратегиях реального времени. В DirectX 9 каждый объект требовал отдельного вызова, используя таким образом ресурсы центрального процессора. В десятой версии вывод одинаковых объектов можно произвести одним обращением. То есть теперь на поле битвы можно вывести тысячи юнитов без лишних опасений.



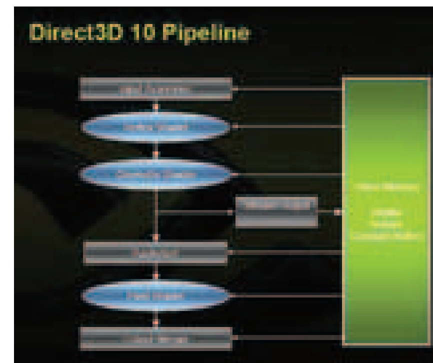
В ЕДИНОМ ПОРЫВЕ

Шейдеры – это всего лишь программы, используемые для определения конечных параметров изображения. Они опять же зависимы от процессоров, пытающихся разгрузить разработчики. С появлением Direct3D 10 бессмысленно было придерживаться фиксированной и разделенной структуры шейдерных блоков. Фактически новый API работает только с самыми современными видеокартами, чип которых использует унифицированную архитектуру.



ПЕРВЫЙ И ПОСЛЕДНИЙ

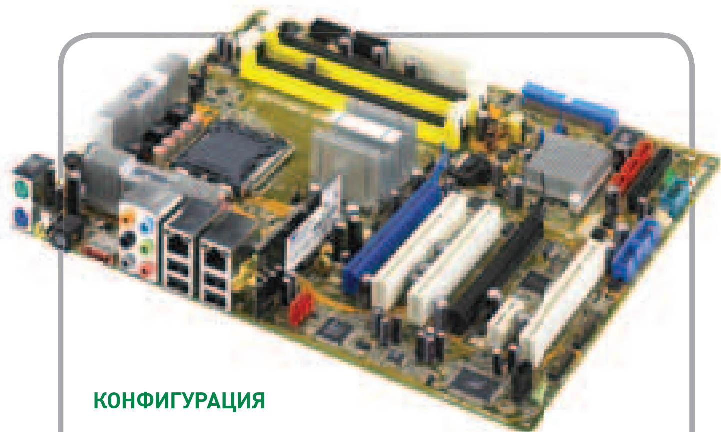
Можно считать DirectX 10 уникальным интерфейсом. Фактически этот API не является прямым продолжением предыдущих версий. Разработчик акцентирует внимание пользователя на том, что данная версия будет использоваться исключительно с Windows Vista. Дело в том, что в новой операционной системе реализована новая модель графического драйвера Windows Display Driver Model (WDDM), который не менялся со времен Windows NT.



Текст: Даниил Невзоров

Программный разгон

Шутка ли, для многих наших читателей традиционный разгон через BIOS – процедура чрезвычайно сложная. Именно поэтому мы решили рассказать об альтернативном методе разгона процессора из-под Windows. Ведь пользоваться средствами специализированных программ и утилит куда удобнее и, главное, безопаснее!



КОНФИГУРАЦИЯ

ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6300 ((1.86GHz, FSB 266MHz)
КУЛЕР	Intel BOX
ПАМЯТЬ	2 x 1024Mb, Corsair DDR2 PC-8000
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	ASUS P5B-Deluxe
ВИДЕОКАРТА	256Mb, Sapphire Radeon X800GTO
ВИНЧЕСТЕР	80Gb, Seagate Barracuda 7200 rpm
БЛОК ПИТАНИЯ	450W, Floston

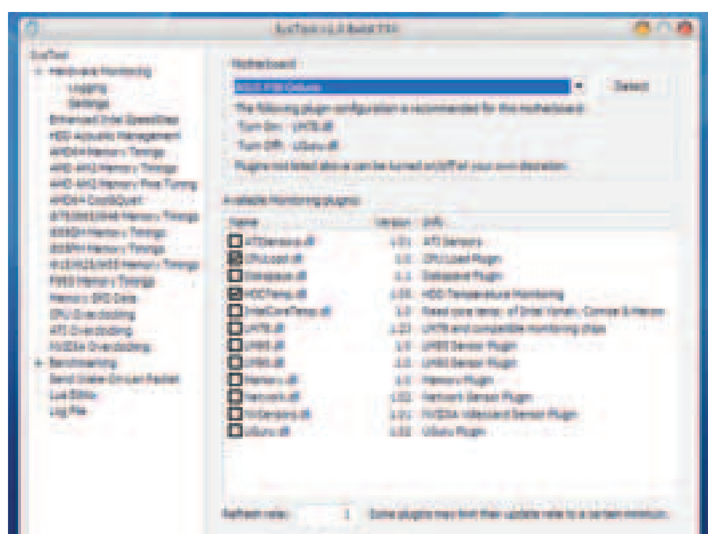
СПЕЦИФИКАЦИИ

SYSTOOL 1.0 BUILD 702

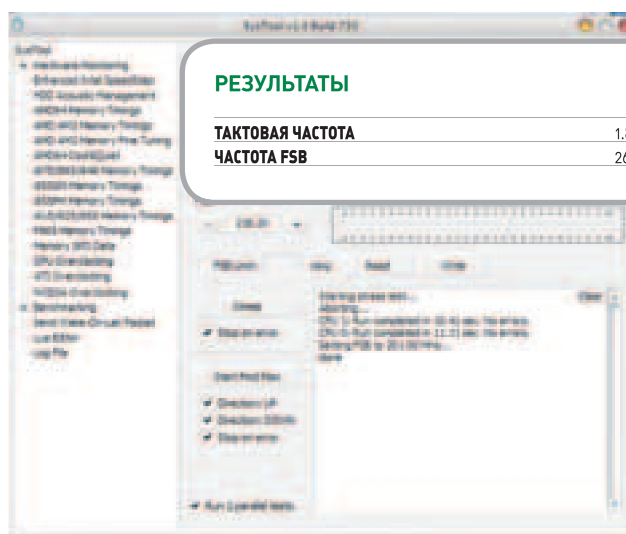
Поддержка функций мониторинга для материнских плат (включая технологию ABIT uGuru)
Разгон видеокарт производства ATI и nVIDIA
Продвинутые функции управления технологией Intel SpeedStep
Контроль Cool&Quiet для процессоров AMD64
Управление акустическим режимом в жестких дисках
Управление таймингами памяти на чипсетах Intel i855/i848/i865/i875/i915/i925/i945/i955 и всей AMD64
Изменения системной шины на материнских платах (включая технологию ABIT uGuru)

Для работы с настройками материнской платы и процессора была выбрана утилита ***SysTool 1.0 build 702***. Надо сказать, она все еще находится на стадии альфа-тестирования, но при этом вполне функциональна и добросовестно справляется с возложенными на нее обязанностями. Программа умеет изменять параметры работы многих компонентов системы: процессора, материнской платы, памяти, накопителей, отдельных контроллеров и температурных датчиков. В ее составе также имеются тесты производительности отдельных подсистем компьютера: процессора, памяти, сетевых устройств и жесткого диска. Утилита работает только под операционными системами ***Windows 2000/XP/2003***, а также в их 64-битных модификациях. В общем и целом данная программа имеет очень большой потенциал и ориентирована прежде всего на опытных пользователей. Как уже было сказано, SysTool предназначена для разгона множества компонентов системы и мониторинга их состояния. Нам же интересен лишь разгон процессора. А потому смело устанавливаем программу (SysTool 1.0 build 702 можно взять с нашего компакт-диска!), перезагружаем компьютер и готовимся к работе. В момент запуска утилита сама определит установленное оборудование и выполнит первичную настройку. Но может случиться и так, что твоя материнская плата не значится в списке SysTool. Тогда приложение выдаст сообщение, что установленное оборудование ему неизвестно. Если же все прошло без ошибок, переходим к работе с программой. Слева в окне находится обширный список функциональных возможностей. Нас интересуют мониторинг состояния системы Hardware Monitor и раздел CPU Overclocking. Начнем с первого. Зайди в подраздел Settings и выбери несколько плагинов для мониторинга системы. Мы выбрали наблюдение за уровнем загрузки процессора CPULoad.dll, температурой жесткого диска HDDTemp.dll и остальными доступными параметрами LM78.dll (рекомендовано SysTool для нашей материнской платы). Также можно выбрать ATISensors.dll или NVSensors.dll в зависимости от марки видеокарты.

Переходим к разделу CPU Overclocking. Выбор здесь небольшой. Список Clock generator мы не трогаем – нужное название выставляет сама программа. От нас требуется лишь увеличить тактовую частоту системной шины FSB, тем самым повышая скорость работы центрального процессора CPU Clock. Здесь же можно протестировать выбранную частоту при помощи кнопки Stress или найти максимально допустимое значение FSB автоматически посредством Start Find Max. Подобрав нужную частоту, можно установить SysTool в автозапуск (щелчок правой кнопкой на значке Load with Windows возле часов). Как правило, процессор удается разогнать на 15–20%. Для получения более значительных результатов необходимо изменять напряжение ядра и настройки шины памяти. Все это доступно в SysTool. Мы же обсудим программный разгон памяти в следующем номере. Успехов!



Список плагинов для мониторинга состояния системы



РЕЗУЛЬТАТЫ

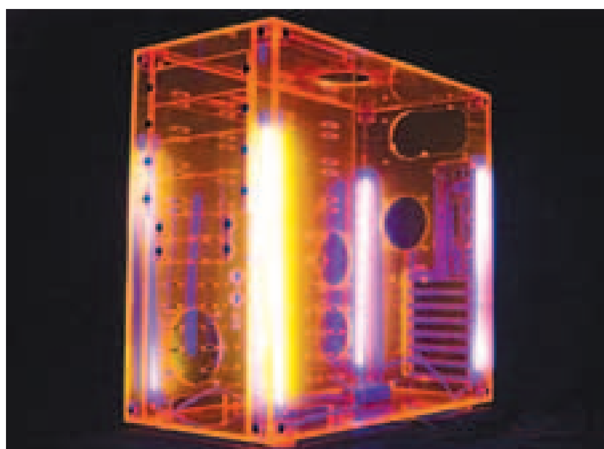
	ДО	ПОСЛЕ
ТАКТОВАЯ ЧАСТОТА	1.86GHz	2,19MHz
ЧАСТОТА FSB	266MHz	312MHz

Разгон центрального процессора по FSB; возможности регулировки напряжения и множителя здесь недоступны

Текст: Евгений Попов

Моддинг

Мир моддинга прекрасен. Расписать компьютер разноцветными красками, подсветить изнутри неоном, добавить хрома и установить множество бесполезных приборов – что может быть проще! Специально для этого в продаже есть специальные наборы, лампы и прочие комплектующие. В данной рубрике ты найдешь краткий обзор всего этого безобразия и получишь рекомендации к применению.



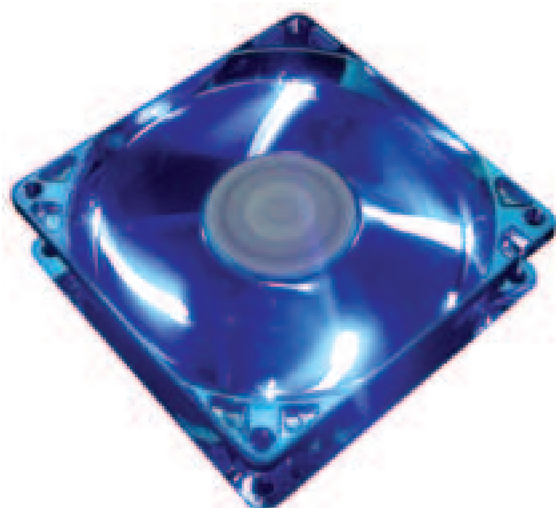
Полностью прозрачный акриловый корпус – мечта любого моддера. Все внутренние компоненты системы видны как на ладони, а от подсветки больше эффекта. Внутри предусмотрено пять отверстий под вентиляторы форм-фактора 80-мм. Диодные индикаторы встроены только рядом с клавишами Power и Reset. Всю иллюминацию и охлаждение пользователю придется покупать и монтировать отдельно. Корпус поставляется в разобранном виде, однако в комплекте есть подробная инструкция, необходимые крепления, а также перчатки, чтобы на поверхности не оставалось следов от пальцев.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:	Sunbeam
МАТЕРИАЛ КОРПУСА:	Акрил
ТОЛЩИНА КОРПУСА:	8 мм
ФОРМ-ФАКТОР:	ATX
КОЛИЧЕСТВО 5.25 ОТСЕКОВ:	4
КОЛИЧЕСТВО 3.5 ОТСЕКОВ:	5
РАЗМЕРЫ:	505 x 200 x 445 мм



Регулировать скорость вращения вентиляторов или подключать внешние жесткие диски можно без вспомогательных средств. Однако большинство проблем решаются с помощью внешней панели, которая не только играет роль реобаса (управление кулерами), но и создает определенную эстетику. На борту Sunbeam Superior Panel предусмотрено два разъема для подключения вентиляторов, ЖК-дисплей с ярко-синей подсветкой для отображения данных о температуре и скорости вращения, а также огромное количество портов ввода-вывода, среди которых два USB, IEEE 11394 (он же FireWire), два гнезда SATA и слоты для подключения карт памяти. Все необходимое для работы прилагается.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:	Sunbeam
ВХОДНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ:	+5V / +12V, USB Bus Power
РАЗМЕР LCD-ДИСПЛЕЯ:	28 x 11 мм
ТИПЫ ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ КАРТ ПАМЯТИ:	CF Type I/II, Microdrive, MS, MS Pro, MS Dual Pro, MS Dual, SD, MMC, SM Card Reader Interface: USB2.0 Pass Through
ПОРТЫ ВВОДА-ВЫВОДА:	2 x USB 2.0, 1 x IEEE1394, Audio, 1 x Video Out, 2 x SATA
РЕГУЛИРОВКА СКОРОСТИ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРОВ:	1000~9900rpm
ДИАПАЗОН ТЕМПЕРАТУР ДЛЯ ИЗМЕРЕНИЯ:	0~90 °C



Вентилятор не только выполняет свою прямую функцию, но и зачастую становится украшением корпуса. Компания Floston предлагает всем желающим активный охладитель в форм-фактор 120-мм, лопасти которого покрыты анодированным составом. Такой подход обеспечивает своеобразные световые эффекты. Всего диодов четыре. Пользователь может выбрать одно из нескольких цветовых решений. В комплекте прилагается переходник с 3-пинового на 4-контактный разъем питания. Уровень шума у данной модели очень низкий – 21 дБ.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ:	Floston
РАЗМЕРЫ:	120 x 120 x 25 мм
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ:	1200 об/мин ± 10%
ВОЗДУШНЫЙ ПОТОК:	45.21 CFM
УРОВЕНЬ ШУМА:	21 дБ
СРОК СЛУЖБЫ:	30 000 часов

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Следует обратить внимание на то, что спецификации любой конфигурации могут измениться до неузнаваемости. Учтем также, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL



Процессор: Intel Core 2 Quad Q6600 (2.4GHz, 8Mb, ядро Kentsfield, LGA775)	$424
Материнская плата: ASUS P5K64 WS (P35, DDR-III)	$278
Оперативная память: Kingstone 2*512Mb (KVR1333D3N8/512)	$380
Видеосистема: MSI MS-V801 NX8800Ultra 768Mb	$738
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320Gb SATA-II 3200KS 16Mb 7200rpm	$164
CD-привод: Plextor PX-800A IDE 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$79
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$2113

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5967
3DMark'05, Default Settings	18431
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	84.5
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	99.7

Уже в который раз выбираем *Intel Core 2 Quad Q6600* в качестве основы для нашей конфигурации. Работать этот процессор будет на материнской плате с *Intel P35* и поддержкой ультрасовременного типа памяти *DDR-III*. Такие модули стоят недешево, поэтому мы установили только 1Gb.

AMD



Процессор: AMD Athlon 64 X2 6000+ (3.0GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$224
Материнская плата: ASUS M2 Crosshair (NVIDIA nForce590 SLI)	$200
Оперативная память: Corsair DDR-II PC-8500 2*1Gb (TWIN2X2048-8500C5D)	$269
Видеосистема: MSI MS-V801 NX8800Ultra 768Mb	$738
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух WD Caviar RE 320Gb SATA-II 3200KS 16Mb 7200rpm	$164
CD-привод: Plextor PX-800A IDE 12x&18(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x	$79
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer Fatal1ty	$150
Итого:	$1824

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	5340
3DMark'05, Default Settings	14854
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	55.4
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	64.6

Ядро в **AMD**-платформе прежнее. Ожидается, что процессор с большим рейтингом появится в ближайшие месяцы. А пока данная конфигурация в который раз проигрывает системе с процессором от **Intel**. Ситуацию спасает мощная графическая подсистема, и то лишь отчасти.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	$287
Материнская плата: ASUS P5K SE (P35, DDR-II)	$145
Оперативная память: Kingston HyperX DDR-II PC-8500 2*1Gb CL5	$251
Видеосистема: XFX GeForce 8800GTS 580M 320Mb	$433
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 400Gb <3400620NS> 7200rpm 16Mb	$124
CD-привод: LITE-ON LH-20A1P 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x IDE	$30
Звук: Creative XtremeAudio	$65
Итого:	$1235

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	3690
3DMark'05, Default Settings	15139
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	60.0
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	69.1

В конфигурации среднего уровня сменились процессор и материнская плата. Первый работает чуть быстрее, а вторая теперь функционирует на Intel P35. Правда, в отличие от предыдущей в эту систему устанавливаются привычные и куда более доступные модули памяти DDR2.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5600+ (2.8GHz, 2Mb, ядро Windsor, Socket AM2)	$166
Материнская плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (nForce570 SLI)	$134
Оперативная память: Kingston HyperX DDR-II PC-8500 2*1Gb CL5	$251
Видеосистема: Palit HD2900 XT 512Mb	$451
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda ES 400Gb <3400620NS> 7200rpm 16Mb	$124
CD-привод: LITE-ON LH-20A1P 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x IDE	$30
Звук: Creative XtremeAudio	$65
Итого:	$1221

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	3821
3DMark'05, Default Settings	15492
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	58.9
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	65.2

Конфигурация среднего уровня от AMD осталась на прежнем уровне. Возможно, некоторые читатели будут сомневаться в целесообразности установки *Palit HD2900 XT 512Mb*, ведь во многих играх *NVIDIA GeForce 8800 GTS* быстрее. Пусть так, но в целом HD 2900 XT перспективнее.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор:Intel Core 2 Duo E6420 (2.13GHz, 4Mb, ядро Conroe, LGA775)	$234
Материнская плата: MSI MS-7235 (P965)	$100
Оперативная память:Kingston DDR-II PC-6400 2*512Gb CL5	$69
Видеосистема:Gigabyte GV-RX195P256D-RH X1950PRO 256Mb	$173
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb	$82
CD-привод:LITE-ON LH-20A1S 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x SATA	$33
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$715

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	1920
3DMark'05, Default Settings	9204
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	28.9
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	36.7

Обладая немалой производительностью, конфигурация нижнего ценового сегмента не поддерживает DirectX 10. В остальном такой компьютер способен обеспечивать приемлемую скорость и уровень графики. Обрати внимание, что на материнскую плату с P965 мы установили SATA-привод.

AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5000+ (2,6GHz, 1Mb, ядро Windsor/Brisbane, Socket AM2)	$140
Материнская плата: GigaByte GA-M55S-S3 rev1.0/2.0 (nForce 550)	$85
Оперативная память: Kingston DDR-II PC-6400 2*512Gb CL5	$69
Видеосистема: Point of View GeForce 8600GTS 512Mb	$223
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 320Gb (3320620AS) 7200rpm 16Mb	$82
CD-привод: LITE-ON LH-20A1P 12x&20(R9 8)x/8x&18(R9 8)x/6x/16x&48x/32x/48x IDE	$30
Звук: Creative AudigySE	$24
Итого:	$653

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ:

3DMark'06, Default Settings	2003
3DMark'05, Default Settings	9404
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024, 16xAF+4xAA	29.3
S.T.A.L.K.E.R., HDR, 1280x1024	38.2

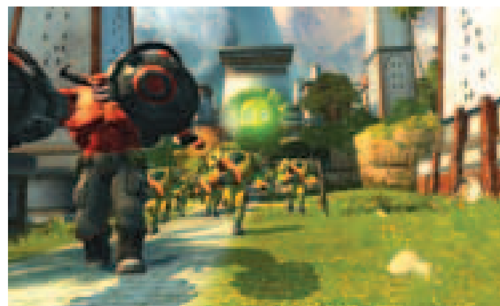
Самая дешевая и доступная конфигурация! Кроме того, этот компьютер поддерживает DirectX 10. Правда, не следует выставлять максимальный уровень графики в играх, иначе производительность грозит снизиться до нуля.

Все цены указаны по состоянию на 6 августа 2007 года

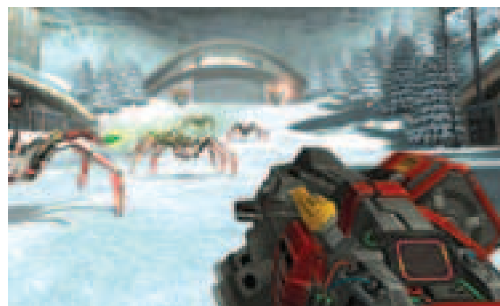
SERIOUS SAM 2

Easter-egg: они ждали его вечно...
Оперативность «отцов» Дюк Нюкема, команды **3D Realms**, уже давно стала притчей во языцех. ***Duke Nukem Forever*** – всем долгостроям долгострой, и до сих пор неясно, когда он наконец-таки выйдет. Его создатели, как и десять лет назад, на вопрос о дате релиза лишь загадочно улыбаются, произнося стандартную фразу: "When it's done". Ну а другие разработчики иной раз не прочь подколоть своих медлительных коллег. Например, хорваты из **Croteam**.
Первый намек на старину Дюка даст консул сирианцев после того, как ты расправишься с kwongo. Jebediah скажет, что он думает, мол: "Sam is the one". На что Rajiev парирует: "You also thought that blondie guy was the one". Ответ последует незамедлительно: "Yeah, but he was taking FOREVER!" Думаю, не надо пояснять, о чем идет речь.
Другая отсылка на мистера Нюкема – один из дружественных NPC, жалующийся, что он целую вечность ждал светловолосого парня, который должен был его спасти.

Easter-egg: не смущайте отдыхающих
На втором уровне идем в сторону пляжа (то же направление, которое ведет к мосту через озеро), придерживаясь стороны джунглей. В самом конце обрати внимание на куст, из которого торчат две пары ног. Подойди поближе, и услышишь характерные оханья-аханья. Не иначе как зарядкой занимаются.







TOMB RAIDER: ANNIVERSARY









Режим читов
Изначально читы в игре включить нельзя, предварительно надо выполнить определенные действия, чтобы их активировать в специальном меню:
бесконечное дыхание – пройди игру;
солнечные очки – пройди игру;
режим игры без текстур – пройди игру;
бесконечные патроны для пистолета пятидесятого калибра – пройди все четыре тайм-триала в Перу;
видеть здоровье врагов – пройди все четыре тайм-триала в Перу;
золотой шотган – пройди все три тайм-триала в Затерянном городе;
серебряные пистолеты-пулеметы – пройди все три тайм-триала в Затерянном городе;
бесконечное здоровье – пройди все три тайм-триала в Египте;
бесконечные патроны для шотгана – пройди все четыре тайм-триала в Греции;
все оружие – пройди все четыре тайм-триала в Греции.

Бонусные изображения
Выполни указанное действие, чтобы открыть галерею с соответствующими картинками:
Atlantean Creatures – пройди игру;
Box Art – собери 67% артефактов в Перу;
Doppelganger – собери 67% артефактов в Затерянном городе;
Egypt – собери 100% артефактов в Египте;
Game Gallery – собери 33% артефактов в Греции;
Greece – собери 100% артефактов в Греции;
Items And Artifacts – пройди игру с 25% реликвий;
Kid – собери 33% артефактов в Египте;
Kold – собери 67% артефактов в Египте;
Lost City – собери 33% артефактов в Затерянном городе;
Natla – собери 100% артефактов в Затерянном городе;
Origins of Lara – собери 33% артефактов в Перу;
Other Characters – пройди игру с 50% артефактов;
Peru – собери 100% артефактов в Перу;
Pierre – собери 67% артефактов в Греции;
Promotional Images – собери 50% артефактов в особняке;
TR:1 vs. TR:A Egypt – собери 100% реликвий в Египте;
TR:1 vs. TR:A Greece – собери 100% реликвий в Греции;
TR:1 vs. TR:A Lost City – собери 100% реликвий в Затерянном городе;
TR:1 vs. TR:A Peru – собери 100% реликвий в Перу.

Биографии
Собери указанное количество артефактов, чтобы открыть соответствующую биографию:
Doppelganger – 36 артефактов;
Kid – 14 артефактов;
Kold – 18 артефактов;
Lara Croft – 5 артефактов;
Larson – 9 артефактов;
Natla – 41 артефакт;
Pierre – 23 артефакта;
Richard Croft – 32 артефакта;
Winston – 27 артефактов.

Уровень Style Units
Собери все реликвии, чтобы открыть уровень Style Units в разделе Special меню Rewards.

Хинт: золотая рука Мидаса
Во дворце Мидаса Лара должна встать на руку Мидаса – через некоторое время она станет золотой.

Хинт: экономия аптечек
Если Лара находится на последнем издыхании, не спеши тратить аптечки. Доберись до ближайшего чекпойнта и сохрани игру, после чего загрузись. Вуаля – наша героиня вновь полна сил! Элементарный хинт, но он очень пригодится на поздних этапах игры, когда аптечки будут в большом дефиците.

Глюк: переключатель в Hephaestus temple (уровень St. Francis Folly)
Когда перепрыгнешь через сломанный механизм у входа, ни в коем случае не тяни переключатель на другой стороне, иначе застрянешь наглухо. Вместо этого пройди через храм, достань ключ и только потом жми на переключатель, чтобы вернуться в главную зону.



СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Привет.
Не так давно Правильный опубликовал специальный материал о лучших и худших клонах популярных игр. В списке была упомянута Desperados: Wanted Dead or Alive. Я сразу же загорелся написать в «Ретро» об одной из моих любимейших тактических стратегий. А потом задумался: может ли клон рассчитывать на рецензию в рубрике «Ретро», куда попадают достойнейшие из достойнейших? Думал, думал и решил: почему бы и нет?! В конце концов, рубрика посвящена хорошим играм, и если клон качественный, значит, ему вход разрешен.
Кстати, по-моему, читатели уже не раз просили рассказать о двойниках Doom: Heretic и Star Wars: Dark Forces, а также о Nox, замечательном «брате-близнеце» Diablo. Большинству геймеров на самом деле все равно, заимствованы идеи или нет, им важен геймплей. К примеру, многие юные игроки, пропустившие Diablo, в полном восторге от Titan Quest. Мне вот из action/RPG больше всего нравится первая Dungeon Siege. Спасибо вам, Крис Тейлор (Chris Taylor) и Gas Powered Games – за то, что черпали вдохновение из правильных источников!
Итак, сегодня в рубрике «Ретро» – Desperados: Wanted Dead or Alive. Первый крупный проект неизвестной немецкой студии Spellbound нарисовался на горизонте из ниоткуда. Молва распространила по миру весть о Commandos на Диком Западе, и многие (в том числе и я) купили эту тактическую стратегию. О чем потом никогда не жалели. Пора и тебе, мой друг, познакомиться с «Отчаянными»!

Иван Гусев,
ведущий рубрики



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Infogrames
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Spellbound Studios
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
18 апреля 2001 года

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

ОДНАЖДЫ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ



Действие ***Desperados: Wanted Dead or Alive*** разворачивается на Диком Западе в XIX веке. Причем все знания о нем немецкие разработчики почерпнули из вестернов. Особенно на них повлияли фильмы **Серджио Леоне** (Sergio Leone) **«За пригоршню долларов»**, **«Плохой, хороший, злой»**. Шутки ради (а может, в дань уважения) игроделы назвали Мистером Леоне ручную обезьянку одной из героинь.
Как ты, вероятно, понял, мир Desperados – это романтизированный, киношный Дикий Запад. Он населен отважными героями, обольстительными женщинами и кровожадными бандитами. А поскольку их интересы часто не совпадают, коварные интриги, перестрелки и поножовщина неизбежны.

ОГРАБЛЕНИЕ ПОЕЗДА

Как и многие вестерны, Desperados начинается с ограбления поезда. Это разбойничает Эль Диабло и его головорезы. Железнодорожная компания Twinings & Co, устав терпеть убытки, назначает большую награду за поимку бандита. Вот тут-то на сцену выходит охотник за головами и блестящий подонок Джон Купер. Поведением и манерой общения он отчаянно косит под героев Клинта Иствуда. Купер красив и обаятелен, и не удивительно, что все шлюхи Нью-Мексико обслуживают его бесплатно.
Джон берется за поимку Эль Диабло. Однако, как водится в таких случаях, сначала нужно сколотить собственную «банду». Купер собирает пятерых «отчаянных». Причем каждого выручает из беды. Так, темнокожий Сэм Уильямс потребовал повышения зарплаты у хозяина хлопковой плантации, и его чуть не линчевали, а мисс Кейт О'Хара поймали на жульничестве за картежным столом… Однако Купер не был бы Купером, если бы не спас своих друзей. И вот команда в полном составе и готова к приключениям.

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ШЕСТЕРКА

Без сомнения, обаятельные герои, занимательный сюжет и неплохо переданная атмосфера Дикого Запада




Купер неотразим, и не удивительно, что все шлюхи Нью-Мексико обслуживают его бесплатно

добавляют Desperados очков. Однако, сам понимаешь, главное в игре – геймплей, и с ним, что приятно, все в полном порядке. Миссии разнообразны: то нужно вытащить Дока МакКоя из петли, то пробраться в превосходно охраняемый форт, а то и отомстить бандитам за смерть хорошего человека. Отчаянным приходится бежать из плена, преследовать Эль Диабло, устраивать засады... В одиночку подобное не провернешь, а вот командой – запросто. Купер метко стреляет, мастерски метает нож и к тому же умеет вырубать врагов одним ударом. МакКой в свое время был лекарем-шарлатаном, и у него до сих пор сохранился солидный запас склянок с усыпляющим газом, которые он использует, когда нужно бесшумно обезвредить парочку врагов. Красотка Кейт применяет против недругов женские чары – она способна приковывать к себе внимание охранника до тех пор, пока его не прирежет Джон. Впрочем, дама и сама может постоять за себя – отшивает наглецов одним пинком. Сэм Уильямс специализируется на динамите, но умеет управляться и с пулеметами. Пьяница Пабло Санчес в бою предпочитает дробовик и одним выстрелом убивает сразу нескольких противников. Ну а китайская девчушка Мия стреляет из трубки отравленными дротиками. Ее жертвы сходят с ума и открывают пальбу по своим.

ХОРОШИЙ КОВБОЙ – МЕРТВЫЙ КОВБОЙ

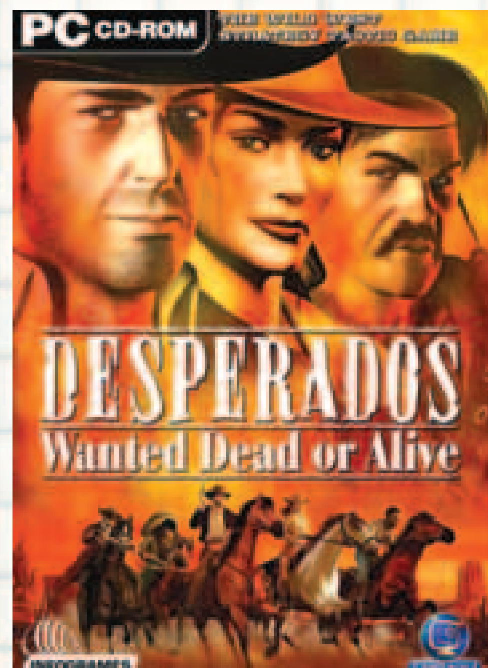
Если ты когда-нибудь играл в ***Commandos: Behind Enemy Lines***, тебе не нужно объяснять, чем придется заниматься в Desperados. Все очень похоже: нас выпускают «пастись» на большую карту, где повсюду разгуливают враги. У каждого – своя зона видимости (зеленый луч из глаз головореза – бояться нечего, желтый означает беспокойство, а красный – сам понимаешь). Если разбойник обнаружит напарника без сознания или, хуже того, мертвым, он немедленно поднимет тревогу – пальнет в воздух и вместе с «подкреплением» начнет прочесывать окрестности. Поэтому преступников нужно устранять осторожно, одного за другим. Трупы оттаскивать и прятать в укромном месте. И помни: враги не только хорошо видят, у них еще и острый слух. Так что лучше не бегать возле охранников: переполошатся!

Впрочем, оправданный риск в Desperados приветствуется. Разумеется, глупо палить по противникам в центре форта – убьют сразу же. Однако, заняв удобную позицию, можно устроить веселую заварушку. К примеру, в миссии, где нужно было спасти Кейт, я провел всю команду на корабль, стоящий у причала. Там поставил Сэма Уильямса с винтовкой у входа в узкий коридор и... выстрелил. Дальше началась осада в духе второго эпизода **«Властелина колец»**. Враги окружили корабль и попытались взять его приступом. Одних уложил меткий Джон Купер, с остальными разобрался Сэм. Я едва успевал перезаряжать винчестер. К концу бойни узкий коридорчик был чуть ли не доверху забит трупами. Авантюра удалась.

DESPERADOS ПРОТИВ COMMANDOS

Скажем прямо: Desperados – это клон Commandos. То есть все ключевые идеи слизаны у испанских коллег из **Pyro Studios**. Однако игра не только не уступает первоисточнику, но во


Ковбоям вход в цирк бесплатный



ЧТО ПИСАЛИ О DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE

Desperados вторичны. Для большинства это название влетит в одно ухо и вылетит в другое, отложившись в памяти лишь скупым «Commandos на Диком Западе». Но, черт возьми, почему же от них так сложно оторваться??? Идиллия. Гармония. Симметрия. Компромисс разума и сердца. Стихийное спокойствие эмоций и блаженная ясность мыслей. Результат, пока именуемый лишь одним словом – совершенство. Дальше – за гранью человеческого представления.

Сайт AG.ru

Кампания Desperados необычайно линейна, и успешное завершение задания обязательно для продолжения игры. В то же время я был приятно удивлен возможностью проходить миссии так, как я хочу. То есть... убивать всех. Знаете, я не шибко-то хорош в играх, где нужно все время красться незамеченным. К счастью, в Desperados это не главное. Ты можешь использовать героев как пожелаешь. Повторюсь, для меня stealth – значит убить всех очень-очень тихо. Desperados – умная, стильная и довольно сложная игра, которая отберет немало фэнов у популярной серии Commandos!

Сайт IGN



МакКоя приговорили к смерти за шарлатанство



Я ТВОЮ НЕ ПОНИМАЙ

Локализованную версию «Desperados: Взять живым или мертвым» выпустила фирма «1С» лишь спустя пять лет после выхода оригинала. Поэтому ее несложно найти в магазинах. Игра хорошо переведена, но, к сожалению, паршиво озвучена – актеры явно переигрывают. Самое смешное, точно такая же беда и у англоязычной версии. Немецкие разработчики подобрали плохой актерский состав, и британские и американские рецензенты сильно ругали Desperados за ломаный английский.



Купер приехал спасать Сэма Уильямса

Народная мудрость гласит: «Какой ковбой не любит быстрой стрельбы?» Хорошо сказано!



Сейчас мексиканцы начнут прочесывать окрестности

многом превосходит его. Во-первых, Desperados – это не набор случайных миссий, а цельное повествование, с банальной, но все-таки интригой. Во-вторых, враги здесь гораздо смышленее, чем в Commandos, где немцы на посту частенько не замечают, как за спиной убивают их напарников.

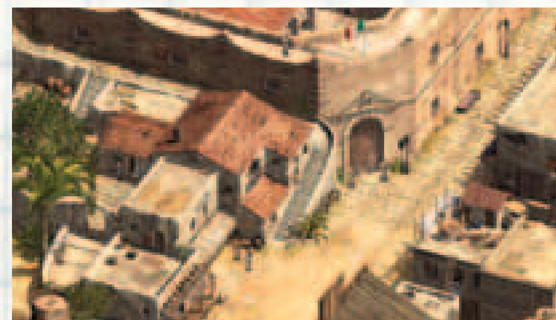
В Desperados же головорезы отлично слышат и умело ведут себя в бою: прячутся за углами зданий и даже способны пнуть прочь брошенную в них динамитную шашку.

Ну и самое главное: Commandos, по сути, был логической головоломкой с одним, изредка двумя вариантами решения. Сказано украсть форму фашистского офицера – значит, надо красть, иначе провалишь миссию. В Desperados же предоставлено куда больше свободы. Народная мудрость гласит: «Какой ковбой не любит быстрой стрельбы?» Хорошо сказано, верно?

В общем, как известно, клон клону рознь. Если тебе нравится вдумчивый геймплей и ты неровно дышишь к вестернам, не пропусти Desperados. Эта тактическая стратегия даже сегодня очень неплохо выглядит (только не стоит сильно приближать камеру, герои «расползаются» на пиксели) и способна подарить немало приятных часов. Рекомендуем! **PCG**



Кейт О'Хара поймали на шулерстве

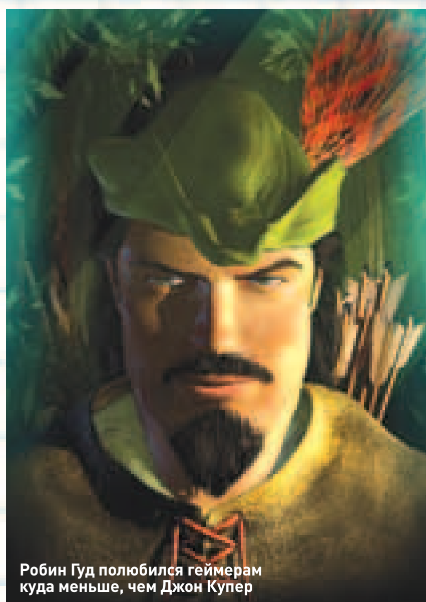


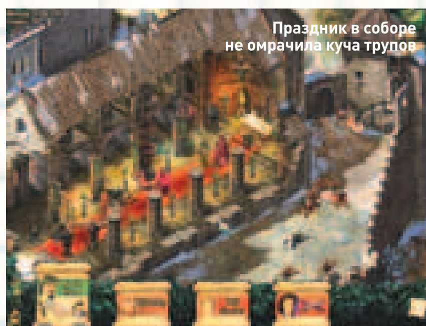
РУЧНАЯ РАБОТА

Desperados подкупает вниманием к мелочам. Каждый объект на карте в этой игре нарисован вручную, причем не абы как, а кропотливо: не встретишь двух идентичных домиков! Гляди, вон по песчаной дороге едет дилижанс, а за ним катится перекати-поле! А пейзажи-то какие – загляденье! Из-за обилия подробностей и мельтешения на экране Desperados в свое время считалась игрой, очень требовательной к компьютеру.

ФАБРИКА КЛОНОВ

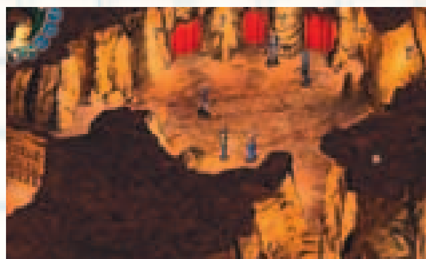
КАК ПРЕВРАЩАТЬ ЧУЖИЕ ИДЕИ В СВОИ ДЕНЬГИ


Робин Гуд полюбился геймерам куда меньше, чем Джон Купер

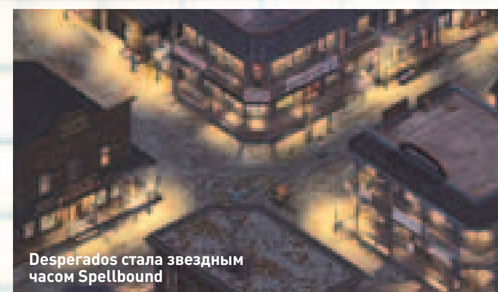

Праздник в соборе не омрачила куча трупов

ДРУЖБА НАРОДОВ

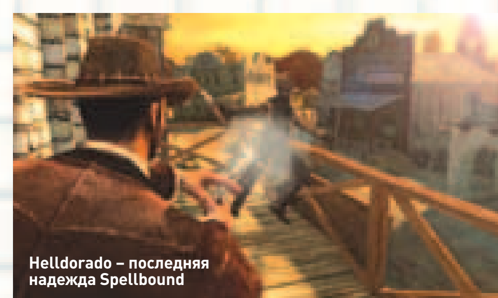
Компания Spellbound расположена в немецком городе Кель (население – около 35 тысяч человек). Однако большинство сотрудников студии – французы. Дело в том, что Кель расположен на границе с Францией и от Страсбурга его отделяет лишь река Рейн. Два города соединены мостом «Европа». Путешествие из одной страны в другую занимает пару минут. Когда в 2003 году в компании прошли массовые увольнения, большинство сотрудников перебрались в соседний Страсбург, где открыли студию Creative Patterns.


Большинство создателей Desperados переехали в Страсбург


Desperados 2 пришлось ждать пять лет!


Desperados стала звездным часом Spellbound


Desperados попала в TOP10 продаж многих стран мира


Helldorado – последняя надежда Spellbound

Основатель студии **Spellbound Амин Гессерт** (Armin Gessert) – культовая фигура в немецкой гейминдустрии. Еще бы, ведь его первая игра – приключенческий экшен ***Street Gang*** – вышла аж в 1984 году. А в 1987 году он создал суперхит – платформер ***Great Giana Sisters***. Игра отлично продалась, хотя идея была… ворованной. Гессерт взял ***Super Mario Bros.*** и заменил Марио и Луиджи на двух сестричек-веселушек. Great Giana Sisters недолго пролежала на прилавках. Создатель игр о Марио японская компания **Nintendo** пригрозила, что затаскает вороватых немцев по судам, если аркаду не изымут из продажи. Впрочем, пиратов авторское право нисколько не волновало, и они продолжали распространять объявленную вне закона Great Giana Sisters. Сегодня эта игра признана классикой и считается большой редкостью. Что же касается самого Гессерта, то он тоже кое-что усвоил из урока с Nintendo: оказывается, на подделках можно хорошо зарабатывать!

АРБАЙТЕН, АРБАЙТЕН!

В 1994 году Армин Гессерт решил начать собственное дело и открыл компанию Spellbound. Сначала студия работала исключительно на немецкий рынок. Она помогла партнеру доделать ролевку ***Realms of Arkania III: Shadows Over Riva***, а вскоре дебютировала со стратегией ***Perry Rhodan: Operation Eastside*** по мотивам популярной в Германии серии научно-фантастических романов. Затем Spellbound выпустила экономический симулятор ***Airline Tycoon***. Он не взобрался на вершины рейтингов продаж, но пользовался спросом на протяжении нескольких лет и с лихвой окупился. Ну а в декабре 1998 года студия занялась судьбоносным проектом – тактической стратегией ***Desperados: Wanted Dead or Alive***. Стратегия увидела свет весной 2001-го и стала самой продаваемой игрой, изданной компанией **Infogrames** (она же **Atari**) в этом году. Spellbound прилично заработала и стала разрастаться. Руководство студии решило закрепить успех Desperados выпуском нескольких похожих игр. В компании узаконили потогонную систему работы, получившей название «экстремальное программирование». Суть ее была проста: быстро делать недорогие игры, не особо заботясь о качестве. Вот и вышла у Spellbound халтура: неказистая тактическая стратегия ***Robin Hood: The Legend of Sherwood*** еле-еле окупилась, а ***Chicago 1930*** стала полным провалом. В гневе Армин Гессерт уволил добрую половину сотрудников, причем без работы остались и те, кто создал Desperados.

РАЗ КОВБОЙ, ДВА КОВБОЙ…

Не ясно, какая участь ждет Spellbound в будущем. ***Desperados 2: Cooper's Revenge*** критики и геймеры встретили ни холодно ни горячо. Разработчикам не удалось сохранить и десятой доли обаяния первой части. В июле в Германии вышла ***Helldorado***, по сути, ***Desperados 3***. Немецкая пресса, всегда склонная преувеличивать достижения местных разработчиков, удостоила проект бурной овации и заявила: «Этот тактический экшен круче любого киноблокбастера». Но не будем спешить с выводами – дождемся мирового релиза, а уж тогда решим, стоит ли в дальнейшем следить за делами Spellbound, или на ней пора ставить крест.

БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В СЕНТЯБРЕ

Star Wars: Behind the Magic — 1998 ГОД



ЖАНР ИГРЫ
Interactive Disk
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
РАЗРАБОТЧИК
LucasArts
ОБЪЕМ
Два CD
ДАТА ВЫХОДА
Сентябрь 1998 года

Star Wars: Behind the Magic не назовешь игрой в обычном смысле. Скорее это интерактивная энциклопедия. Тем не менее Behind the Magic без труда попала в TOP10 самых продаваемых игр США и продержалась в десятке несколько недель. Фэны **«Звездных войн»** изучали хронологию любимой вселенной, читали о персонажах, придуманных планетах и, конечно же, с большим любопытством смотрели ролики, посвященные грядущей премьере **«Призрачной угрозы»**.
В Behind the Magic нашлось место и для нескольких незатейливых забав. Например, для викторины, призванной проверить твое знание классической трилогии «Звездных войн». В другой мини-игре дают опробовать разное оружие на штурмовиках Империи, но каких-то конкретных целей перед геймерами не ставится. Мол, развлекайтесь сами. Впрочем, покупали Behind the Magic не из-за игр, а из-за нескольких удаленных сцен из **«Новой надежды»**.



Так выглядит карта SW-вселенной

NHL 2000 — 1999 ГОД



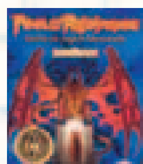
ЖАНР ИГРЫ
Sport
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
EA Canada
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
15 сентября 1999 года

NHL 2000, вполне возможно, лучшая игра в серии. Критики были от нее без ума, и даже строгий рецензент сайта **GameSpot** не совладал с эмоциями и поставил 9.0. И надо признать, NHL 2000 было за что хвалить. В ней впервые появилась «компрессия» времени – двадцатиминутный период можно было сыграть за пять – счет матчей тут же стал правдоподобнее. Появился режим «Династия», в котором геймер вел свою команду через десять непростых сезонов к победам и Кубку Стэнли. Стало возможным импортировать фотографии хоккеистов в игру, и Яромир Ягр больше не выглядел Кощеем Бессмертным.
Заметно улучшилась графика, обогатилась анимация хоккеистов. Добавились два новых движения: сильный бросок и обманный маневр. Однако не это главное! Самое важное, NHL 2000 наконец-то стала походить на живой хоккей. Игра ускорилась, противники поумнели, а вратари в кои-то веки прекратили считать ворон.



Хоккеисты выглядели деревянными, но играли здорово

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor — 2001 ГОД



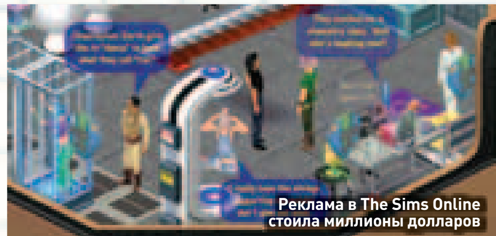
ЖАНР ИГРЫ
Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Stormfront Studios
ОБЪЕМ
Один CD
ДАТА ВЫХОДА
28 сентября 2001 года

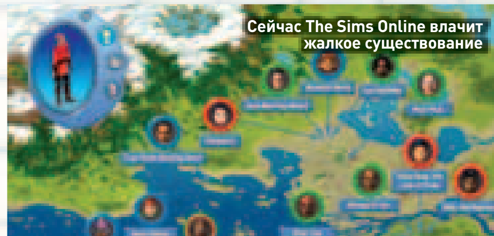
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor запомнилась своим коварством – когда ты удалял игру, вместе с собой она утягивала в небытие все системные файлы **Windows**. Ошибка была исправлена патчем, однако число пострадавших исчислялось тысячами.
Pool of Radiance ждали, и ждали с нетерпением, ведь RPG по правилам D&D выходят не часто. Игра легко возглавила американский чарт, но, увы, оказалась не слишком хорошей. Высосанный из пальца сюжет повествовал о бессмертном драконе и прислуживающей ему колдунье, решивших подчинить себе мир, и четверке отважных героев, отправившихся в древний город, чтобы помешать злодеям. Вживаться в роль? Об этом и речь не шла – характеристики персонажей повышались сами собой. Долгие часы герои мыкались по подземельям и тупо вырубали встречавшихся монстров. Ну или гибли сами – разработчики переборщили со сложностью прохождения.



Геймеры быстро забыли Pool of Radiance

СИМЫ ПОДСЕЛИ НА «БИГ МАКИ»

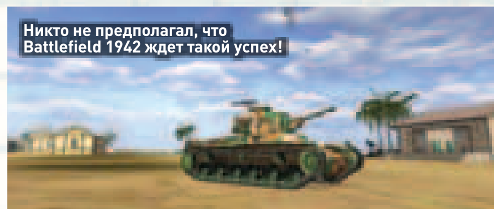

Реклама в The Sims Online стоила миллионы долларов


Сейчас The Sims Online влачит жалкое существование

В сентябре две крупные компании – бигмачечная «Макдоналдс» и технологический гигант **Intel** – заявили о намерении рекламироваться в ***The Sims Online***. Накануне выхода этой долгожданной онлайновой игры (напомним, она появилась в декабре 2002-го) никто и предположить не мог, что TSO не будет пользоваться особой популярностью у геймеров. Еще бы, после таких фантастических продаж.

Что любопытно, «Макдоналдс» и Intel не ограничились банальным размещением рекламных постеров на стенах виртуальных зданий и комнат, а пошли дальше. Так, использование компьютера с процессором Intel Pentium 4 улучшало смекалку симов. Посещение же ресторана «Макдоналдс» быстро утоляло голод смешно лопочущих человечков. Геймеры также могли открыть свой собственный киоск по продаже бургеров и зарабатывать деньги.

ВО ЧТО ИГРАЛИ ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД?

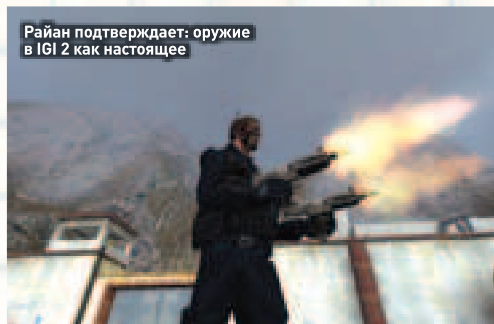

Никто не предполагал, что Battlefield 1942 ждет такой успех!

Давненько мы не обращались к чартам продаж прошлых лет. Исправляемся и предлагаем твоему вниманию американский TOP10 пятилетней давности – за 8–14 сентября 2002 года.

1. Battlefield 1942	**Electronic Arts**
2. Warcraft III: Reign of Chaos	**Vivendi Universal Games**
3. The Sims	**Electronic Arts**
4. The Sims: Vacation	**Electronic Arts**
5. Medal of Honor: Allied Assault	**Electronic Arts**
6. Mafia: The City of Lost Heaven	**Gathering of Developers**
7. Madden NFL 2003	**Electronic Arts**
8. The Sims: Hot Date	**Electronic Arts**
9. Medieval: Total War	**Activision**
10. Grand Theft Auto III	**Rockstar Games**

Как видишь, игры друг друга стоят. Жаль только, что ***Mafia: The City of Lost Heaven*** провела в десятке лучших всего несколько недель. Из-за этого недоразумения ***Mafia 2*** так и остается мечтой.

КОММАНДО ЗАНЯЛСЯ ШУТЕРОМ


Райан подтверждает: оружие в IGI 2 как настоящее

Innerloop Studios, занятая разработкой тактического шутера ***IGI 2: Covert Strike***, наняла первоклассного военного консультанта. Помочь в создании игры согласился **Крис Райан** (Chris Ryan), бывший коммандо элитного британского спецподразделения SAS. Во время войны в Персидском заливе его и еще семерых спецназовцев забросили в Ирак, за линию фронта. Операция провалилась: троих убили, четверых взяли в плен и только Райан сумел спастись. Неделю он прожил в пустыне, пока не выбрался к своим. В отставке коммандо написал автобиографическую книгу «Тот, который ускользнул», и она тут же стала бестселлером.

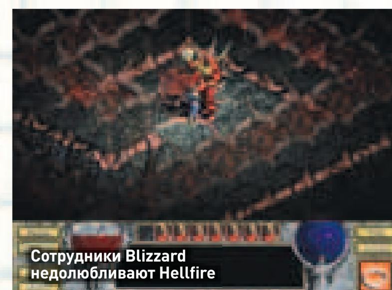
– Я сказал ребятам из Innerloop: если хотите правдоподобия, за игры лучше вообще не браться, – говорит Райан. *– Но они настаивали. В общем, я помог им советами по части огнестрельного оружия.*

5 ЛЕТ НАЗАД | 10 ЛЕТ НАЗАД


Скоро SiN отметит десятилетний юбилей

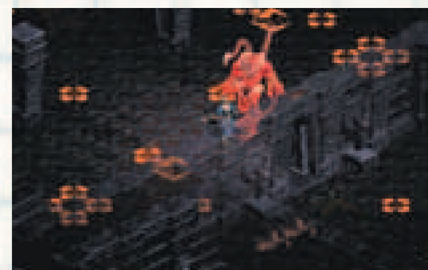
КОНКУРС ТВАРЕЙ

Студия **Ritual Entertainment** объявила о начале «Конкурса монстров». Компания, чьим дебютным проектом стал адд-он к ***Quake***, занималась созданием первого самостоятельного шутера – ***SiN***. «Мы намерены сделать SiN геймерской мечтой, – сказал исполнительный директор Ritual **Гарри Миллер** (Harry Miller), – и надеемся, что игроки помогут нам придумать крутых персонажей». Студию интересовали монстры: их внешний вид, повадки, атаки и, самое главное, как они погибают. Несколько чудищ попали в финальную версию SiN, вышедшую в 1998 году.


Сотрудники Blizzard недолюбливают Hellfire

ЕЩЕ DIABLO!

Компания **Sierra On-Line** официально анонсировала ***Hellfire***, первое и единственное дополнение к ныне культовому ролевому экшену ***Diablo***. Надо заметить, адд-он разработала не **Blizzard Entertainment** (знаменитая студия была слишком занята ***StarCraft***), а не особо известная компания **Synergistic Software**. Восемь уровней, тридцать новых магических предметов, двадцать монстров и пять заклинаний – вот и все, что сумели выжать из себя «гастарбайтеры». Несмотря на отсутствие поддержки онлайнового сервиса **Battle.net** и другие недостатки, Hellfire, появившийся в магазинах в ноябре 1997 года, наделал немало шума.



Приветствую! С вами снова режиссер эротического фильма из жизни насекомых «Озорные приключения жука Фалловика» и чемпион мира по количеству пропущенных звонков – Иван Гусев.
Вот что я заметил, дорогие читатели: если раньше вы ругали или хвалили пиратов, то теперь переключились на российских издателей. Многих не устраивает качество локализации игр. «Плохие переводы и отсутствие русской озвучки – удар по репутации», – пишете вы. Нельзя не согласиться. Однако не надо заканчивать свои письма словами: «Все, ухожу обратно к пиратам!» Кого вы пугаете? Сами знаете, что, покупая «флибустьерскую» продукцию, никогда не знаешь, наткнешься ли на работающую версию, или же получишь полное багов недоразумение.
С издателями надо работать. Хвалить их, если заслужили, ругать, коли есть за что. Глядишь, через какое-то время между геймерами и локализаторами установится полное взаимопонимание. И будет нам счастье.

О ПРОБЛЕМАХ РУССКОГО ЯЗЫКА В ИГРАХ И САМОЙ-САМОЙ-САМОЙ ЛУЧШЕЙ MMORPG

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет! Вот заметил, что в последнее время разработчики стали комбинировать в играх сразу два жанра: action/role-playing, strategy/action и т.д. Вот я и подумал: а что, если, к примеру, совместить жанров пять-шесть? Начнем, пожалуй, с рейсингов. Вот едешь ты по трассе круг, второй, третий... Уже поднадоело. Но тут начинается Horror! На самых крутых виражах на секунду возникают страшные видения (здесь так и хочется вставить «Бу-у-у!»), а на финишной прямой появляется страшный монстр. Трибуны и твоих соперников он уничтожил, кругом кровища. А ты вылезаешь из машины, достаешь из кармана складной BFG... и пошел action... Прорываемся к родному дому, входим. Здесь начинается симулятор жизни. Отмылся, поспал, сел завтракать. Но нечисть-то на улице все еще бродит! Самое время для стратегии в реальном времени. Набираешь бойцов (пригодился зять-генерал) – и вперед на передовую! Ну как вам? Понравилось? Сам вижу по отвалившимся челюстям... Скажите, куда обращаться со сценарием?

С преглубоким уважением и безграничным юмором, писал DroiD

На каком заводе изготовлен, DroiD? Кажется, тебе достался бракованный чип, управляющий фантазией. Он явно работает со сбоями – слишком быстро. Хотя... Спасибо за идейку – повеселил. Особенно понравился переход от отстрела монстров к тихой семейной жизни, как в ***The Sims***. Завалил двести зомби, нагулял, так сказать, аппетит – и давай уплетать яичницу с беконом. От таких сюжетных перипетий у любого нормального геймера крышу сорвет. Кстати, лично мне идея господина DroiD не кажется абсурдом. В сериалах ***Call of Duty*** и ***Grand Theft Auto*** одному герою зачастую приходится отдуваться за целую армию. Он и из пулемета строчит, и на танке гоняет, ну просто-таки швец, жнец и на дуде игрец.
За искрометную фантазию прими от нас в дар «DR.WEB антивирус + антиспам», предоставленный компанией **«Доктор Веб»**.

Здравствуйте вам, уважаемая
Редакция самая правильная!
Пишу с безграничным желаньем
Поругать игровые создания!
Неужели за этот тянущийся год
Нормальной игры не получит народ?
Например, в ***Two Worlds*** обещали убой,
Но видно, что создали полный аццтой.
Вернемся лучше к проблеме сюжета.
Неужели нет игр без спасения Света?
Наскучили также техника боя
И скучный, тупой выбор героя.
В своих заклинаньях запутался маг,
Не разберешь без 100 грамм здесь никак.
Даже я, рядовой простой геймер,
Давно придумал конечностью верхней
Тридцать три мира нового строя!
Игроделов мне дайте! Такое устрою!

А в конце подпишусь:
С уважением, Пухи

Привет, Пухи. Спасибо за стихи. У нас в редакции все очень любят поэзию. Мы иногда даже разговариваем рифмами.
– Когда ты сдашь статью, презренный?
– Дружище, я встречаюсь с Леной!
– Какая Лена, где текст в номер?
– Скажи главреду, что я помер!
Что же касается темы, которая волнует Пухи, то она, если честно, уже набила оскомину. В последнее время многие геймеры ноют: играть не во что, разработчики – халтурщики, мы страдаем. Так вот, нечем себя занять только тем, кому лень искать. Не надо ждать милости от издателей, ведь их по большому счету интересует не твой веселый досуг, а купюры, что лежат в твоем заднем кармане. Однако не перевелись еще талантливые независимые разработчики! Я, к примеру, сейчас играю только в ***Hollywood Mogul 3*** – качественный серьезный управленческий симулятор голливудской киностудии, созданный одним (!) человеком. Hollywood Mogul 3 – это тебе не ***The Movies*** с вечно пьяными капризулями-звездами. Здесь все солидно: ищешь сценарии, подбираешь актеров, назначаешь бюджет фильму и даже содержимое DVD-релиза сам придумываешь. В общем, у меня есть ИГРА. Рекомендую и тебе поискать свою. Где? Среди shareware-проектов. Попадаются и крайне качественные флэш-игры. Кроме того, не надо чураться старых хитов – удовольствие искупает огрехи графики.
Так что хватит ныть, уважаемые! Скучают только тяжелые на подъем увальны. А грамотный геймер всегда найдет себе развлечение.

Здравствуй, дорогая редакция самого правильного журнала. Пишут вам два геймера «старой закалки». Которые помнят те времена, когда деревья были выше, трава зеленее, а орки зубастее нынешних. Мы страшно беспокоимся (реально страшно!!!) за подрастающее поколение. Просто обидно слышать, когда в магазине эти недоучки сначала строят из себя неизвестно что, а затем с недоумением показывают на коробку с ***Fallout,*** говорят: «Это, что ли, ***FlatOut***? Вроде нет. Написано по-другому» и – начинают донимать продавца. Ну что тут скажешь? Просто руки опускаются. Так что, товарищи «старошколовцы», пора учить подрастающее поколение уму-разуму, иначе великие игры умрут вместе с нами…
P.S. Вы самый лучший журнал! Продолжайте в том же духе!!!

Без подписи



Приветствую геймеров-ветеранов! Не со всем согласен, хотя у самого игровой стаж под пятнадцать лет. Ну да, многие юные новички незнакомы с Fallout или, скажем, с ***Baldur's Gate***. С одной стороны, жаль – настолько качественные игры появляются редко и пропускать их не стоит. С другой – люди должны сами решать, что им нравится, а что нет. И если кто-нибудь не хочет знакомиться с Fallout из-за плохой графики, то это его право.
Наша задача (Правильного и вас, «старошколовцы») – наставлять молодое поколение. Не стойте в сторонке, перешептываясь: «Во дурак, Fallout не знает!», а подойдите и объясните: «Чувак, это мегаигра! В ней даже проститутки есть!» Типа заинтересуйте.
А вообще, игры – как книги. Кому-то нравится читать классиков вроде Шодерло де Лакло и Ивана Бунина, а кому-то по душе «Духless» и поваренная книга Дарьи Донцовой. Демократия!

Моему терпению пришел КОНЕЦ!
Я, рядовой геймер бывшей страны Советов, проснулся как-то рано утром и решил начать новую жизнь. Сказал сам себе: «С сегодняшнего дня буду регулярно, каждый месяц, покупать журнал **"PC ИГРЫ"** и приобретать только лицензионные диски, долой всех пиратов!» И что вы думаете? Теперь я вынужден отказаться от этой светлой идеи. И вынудили меня на этот отчаянный шаг… да сами локализаторы!
Все началось с покупки ***The Elder Scrolls 4: Oblivion***. Когда я запустил игру и услышал англоязычные диалоги, первая мысль была: я чего-то не понял. Надо просто внимательно переустановить, поставив галочку рядом с надписью «Русская версия». Переустановил. И когда я наконец понял, что все сделал правильно, то был в шоке. С последней надеждой, что мне по ошибке подсунули пиратский диск, звоню другу. У него такая же ситуация. Что

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Easter-egg: дополнительный уровень
Досмотри финальные титры до конца – самых терпеливых ждет дополнительный уровень на корабле.

Easter-egg: привет из Нью-Йорка
В ***«Двойном агенте»*** и ***True Crime: New York City*** на стенах уровней намалевано одно и то же граффити – стилизованная надпись "VW!". Понятия не имеем, что она означает, но автор у изображений явно один и тот же.

Easter-egg: электронное письмо про ninja@Displace
На втором (и последнем) по счету уровне, где расположены владения JBA (JBA Headquaters), необходимо проникнуть в сердце комплекса за образцом Red Mercury. С самого начала воспользуйся OPSTAT, чтобы понять, какая именно область подземелья называется Old Bunker, – тебе туда. Прибыв на место, активируй компьютер, расположенный ближе всего к углу. Если ты внимательно проходил предыдущие части Splinter Cell, то сразу поймешь, зачем нужен открытый e-mail.
На всякий случай поясним. Автор сообщения – один из членов JBA, который пишет своему коллеге насчет призраков. Фишка в том, что он упоминает ninja@Displace. В ***Chaos Theory*** была миссия в Нью-Йорке, повлекшая за собой зачистку **Displace International**. Сия компания принадлежала **Дугласу Шетленду**. Ниндзя, о котором говорит сотрудник JBA, – не кто иной, как **Сэм Фишер**.

Easter-egg: секретная мелодия
Запускай первую миссию (Исландия) и топай в комнату управления на заводе (из нее видна связная вышка) – она расположена почти в самом конце уровня. Включай-выключай свет более шестидесяти раз, выходи из помещения и продолжай задание. Когда дойдешь до дверей гаража, где нужно ввести код, обычная музыкальная тема сменится секретной мелодией.



DRIVER: PARALLEL LINES





Хинт: тюремный автобус
Ты всю жизнь мечтал водить тюремный автобус? В новом «Драйвере» есть такая возможность! Во время прохождения миссии Jail Break необходимо доставить специальный транспорт к зданию местной зоны. Как будешь на месте, откроются ворота. Расположись перед ними так, чтобы они не захлопнулись. Слева увидишь серый школьный автобус с маркировкой Prison Transport System. Забирайся в него и отгони трофейную колымагу в гараж – теперь она твоя. Затем можешь продолжать задание как ни в чем ни бывало.
Примечание: уникальный автобус доступен только один раз за все прохождение, береги его.

Хинт: легкие деньги
Выиграй круговую гонку, не задевая стен и соперников, чтобы заработать бонусные $10 тысяч за безупречное вождение.
В третьей миссии, где Рэй просит собрать $1500 и доставить деньги к магазину в La Guardia, присоединись к La Guardia Circuit Race. Займи первое место на любом уровне сложности. После заезда трасса закроется, и снова принять участие в гонке не получится. Сохрани игру (предварительно вырубив опцию автосохранения), начни миссию по новой. La Guardia Circuit Race вновь доступна, но это не главное. Главное, что организаторы заезда опять готовы выдать тебе денежку – за предыдущий успех. Повторяй несложный алгоритм до тех пор, пока не лопнешь от жадности. Не забывай навещать автомастерскую Рэя и улучшать своего железного коня – здорово облегчает дальнейшее участие в соревнованиях.

Хинт: за что дают оружие
Выполни указанную миссию, чтобы открыть доступ к тому или иному оружию:
Aust PUP – Gauntlet;
Blaine – Home Wrecker;
F70 – Tailgate;
Gangster – Tailgate;
Grenade Launcher – Kidnap;
L15 – Jail Break;
RPG – Shell Shock;
Service 9 – Last Chance;
SF10 – Guardian Angel.

делать? Ходил из угла в угол, сквернословил, потрясал кулаками в воздухе, но пришлось играть. Спасибо лентяям из компании-издателя, что хоть сделали готический шрифт и надписи на магазинах перевели. Что самое интересное, я заходил к ним на сайт, чтобы выяснить в чем проблема. Там они пишут, якобы фанаты убедительно просили (чуть ли не умоляли) оставить оригинальную озвучку, чтобы услышать голоса никому не известных актеров на их родном языке. Теперь одна просьба: нас, геймеров, за идиотов держать не надо, ладно? Единственная причина очевидна: из-за обилия диалогов не пожелали тратиться на актеров. Ничего другого НЕТ и быть НЕ МОЖЕТ. Надо было хотя бы предупредить: «Перевод – субтитры». Вон **«Новый Диск»** о подобном честно пишет на коробке, и сразу все понятно.
Ладно, едем дальше. Приближался выпуск ***Neverwinter Nights 2***. Когда я узнал, что локализацией займется любимая народом **«Акелла»**, у меня тревожно забилось сердце. Еще по ***Star Wars: Knights of the Old Republic II*** я помню, как много в играх студии **Obsidian** диалогов. И точно – русской озвучки не было! Дурной пример, как известно, заразителен.
Сейчас все больше и больше выходит вот таких халявных «локализаций». Даже **«Бука»** (уж на что надежная российская компания) и та испортилась! В ***Jade Empire*** тоже лишь русские субтитры. А конец моему терпению пришел, когда «Новый Диск» не стал переозвучивать ***Resident Evil 4***. Ну ладно, можно еще простить ролевым играм, там полно всяких разговоров, но здесь болтовни совсем мало. Что они скажут в свое оправдание? Молчат? То-то же!
Нашим компаниям надо понять одно: своими действиями они обесценивают само понятие «локализация». Посудите сами: какой смысл мне платить лишние 150 рублей, когда на пиратских дисках практически то же самое? И весьма неплохое качество встречается. Я понимаю, вы там в издательстве люди умные, английский язык выучили. Часто ругаете переводы за то, что «изящную», «тонкую» английскую речь «коряво» передали грубыми русскими словами. Но попробуйте посмотреть на все глазами рядового геймера. Родной язык есть родной язык. Чтобы еще больше прочувствовать ситуацию, представьте на минуту, что, к примеру, в Китае сделали гениальный шутер, а наши локализаторы отделались субтитрами. Теперь скажите: вам приятно будет бегать по Марсу с шестиствольной лазерной винтовкой и под возгласы «хусяку-мусяку!» отстреливать трехногих марсиан?
Пусть все берут пример с компании **Snowball**. В ***«Бесконечном путешествии»*** диалогов хватит на сценарий многосерийного фильма. И все честно озвучено. Хотя игра старая, вряд ли разошлась большим тиражом. Я даже подозреваю, что фирма трудилась себе в убыток. Ради Идеи. Таким локализаторам я готов поклониться. Все, на этом заканчиваю свою пламенную речь, и, как я люблю говорить в таких случаях, аплодировать можно сидя, вставать необязательно.

Android_01

Давно я не читал такого длинного и в то же время разумного письма. Критика Android_01 вполне обоснована. И российским издателям стоит прислушаться. Действительно, многие игроки в нашей стране довольно юные, английским владеют неважнецки и к субтитрам не приучены. Как говорится, тяжелый случай. В Скандинавии, например, ученик средних классов неплохо «спикает на инглише», а для кинотеатров дублируют только детские фильмы. Остальные показывают с субтитрами.
Но у нас в России все иначе. Как верно подметил дружище Android_01, «родной язык есть родной язык». Господа издатели, может, вы ответите со страниц нашего журнала на письмо парня? Очень интересно было бы узнать ваше мнение. Мы знаем, вы тоже читаете Правильный.

Здрасьте. У меня вот какая мысль. Будет ли когда-нибудь выпущена MMORPG, которая чисто как жизнь? Нужна ли она? Или лучше жить обычной жизнью? Мне очень интересно знать ваше мнение.
P.S. Не делайте это письмо «письмом номера», антивирус я недавно купил.

Василий Гущин



Я так понимаю, что существующие онлайновые игры «про жизнь» (***Second Life***, ***There*** и т.д.) не подходят. Ты, Вася Гущин, видимо, хардкорщик, хочешь полного реализма. Представляю, как бы выглядел идеальный симулятор жизни. Ты создал аккаунт, игра загрузилась, и во вступительном ролике заботливые руки акушера вытащили тебя, громко вопящего, на свет божий. Потом тебя положили в кроватку, и на протяжении шести месяцев ты созерцал бы потолок и погремушки. Поскольку ходить и даже ползать в таком возрасте человек не умеет, задания выглядели бы примерно так: «Сообщи маме громким криком о том, что обкакался», «Попроси покормить» и, конечно же, «Выпусти газы, чтобы не болел животик». Потом ты научился бы ползать, и началось удивительное путешествие по квартире родителей…
Надо признать, жизнь – довольно занудная и однообразная штука. Вряд ли кто стал бы

по собственной воле играть в наш ***Real Life Online***.
P.S. Как ты и просил, мы не делаем твое письмо «письмом месяца». Даже не собирались.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция **«PC ИГР»**. Хочу спросить у вас: почему наши разработчики такие… гм… нехорошие люди? Вы не представляете, как я ждал ***Lada Racing Club***, и что? У меня она жутко тормозила, пошел к другу и прошел у него за три часа. Каково было мое разочарование, словами не передать.
Ладно, проехали. Услышал я об игре ***«Адреналин 2: Час пик»***. Обрадовался. Скриншоты – класс. Видео – класс. Реклама – класс. Вот она вышла. Сел я за нее. О-о-о… Через десять минут забросил и удалил это недоразумение. И вот с тех пор я говорю: «У наших разработчиков нет опыта создания хороших проектов, зато опыта создания *нехорошее слово* хоть отбавляй». «А ***S.T.A.L.K.E.R.***?» – спросите вы. Нет, это все-таки украинский проект. Как вы думаете, наши все же научатся делать нормальные игры или так и будут тратить деньги только на рекламу?

Всегда ваш, KuZy

Ты не прав, KuZy! Хорошие игры в России делать умеют. И мы совсем недавно вспоминали их в спецматериале: ***«Ил-2: Штурмовик»***, ***«Операция Silent Storm»***, ***Heroes of Might & Magic V*** и другие качественные отечественные проекты. Жаль только, талантливые разработки встречаются куда реже, чем хотелось бы. Злые языки уверяют, будто Россия упустила свой шанс и профессионализм российских игроделов никогда не сравнится с мастерством западных. Дескать, нашим теперь суждено только казуальные игры ваять да редкие заказы иноземцев выполнять. Однако мы верим: когда-нибудь и у нас появятся свои ***Blizzard Entertainment*** и ***BioWare*** – компании с отличной репутацией и замечательным послужным списком, где есть только хиты. Надо лишь набраться терпения. Весь мир еще познакомится с ***Kolobok Adventures***!

Превед вам, достопочтеннейший, достойнейший, справедливейший и, конечно, правильнейший журнал **«PC ИГРЫ»**. Рассказать я хочу про мою давнюю проблему. Я – заядлый игрок в ***Ragnarok Online***. И больше всего на свете меня раздражает отношение к ней окружающих. Все ругают за плохую графику. А, помоему, нельзя судить об игре по графике. Хотя нет, больше всего меня злит ***World of Warcraft*** (извиняюсь перед многочисленными фанатами). Ведь по сравнению с «Рагнароком» WoW – фигня. Тупая ролевая система, мало классов, скучный крафтинг. Мне кажется, WoW создана для ленивых людей, ведь развить там персонажа неправильно очень сложно. К тому же месячная плата за «ВоВку» очень высока.

С уважением, DIRTY PUNK

Мне вот непонятно, чему ты, DIRTY PUNK, удивляешься? Твой Ragnarok Online – полное фуфло. Ладно, не падай в обморок, я шучу. Просто смотри, какая ситуация вырисовывается. Ты хочешь, чтобы другие справедливо судили о твоей любимой MMORPG, и тут же резко высказываешься о World of Warcraft –игре, обожаемой и уважаемой миллионами. Как-то это неправильно. Справедливее нужно быть в суждениях.
Проведу для всех урок толерантности и этикета. Если тебе не нравится какая-то стратегия или RPG, так нам и пиши: «Джентльмены, мне известно, что многие из вас находят XXX крайне интересной игрой. Однако по ряду обстоятельств вынужден с вами не согласиться. Приношу свои извинения, если мое мнение кого-то задело». А кричать «Фигня! Фигня!» – дело нехитрое и, поверь, неблагодарное.
На критику Ragnarok Online не обращай внимания. Имидж, как известно, ничто, жажда правит миром. И если Ragnarok Online для тебя как глоток родниковой водицы в пустыне, плюнь на тех, кто тычет пальцем в сторону далекого бархана и кричит: «Беги туда, там вкуснее!» Врут, гады.

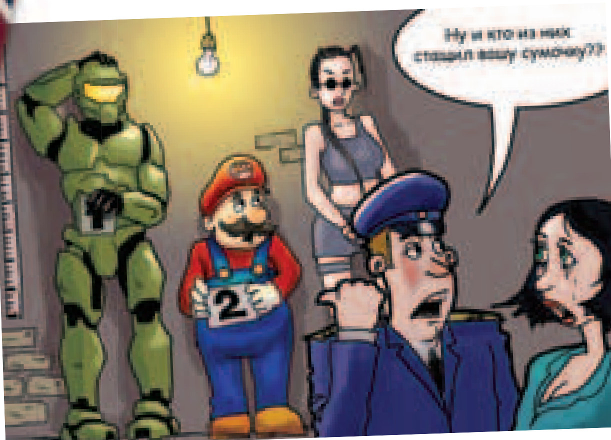


Здравствуйте. Хотелось бы высказаться о геймерах-детях. Мне кажется, можно давать малолеткам игры с насилием, но смотря что. К ***Manhunt*** допускать свое чадо не стоит. А вот, скажем, к ***Serious Sam*** все-таки позволительно. Надо следовать поговорке «Не познаешь зла – не поймешь добра». Если подросток не увидит хотя бы на экране все ужасы войны и насилия, тогда он может вырасти настоящим «маньяком», как мой двоюродный брат. Ему нравится поджигать кузнечиков, материться и курить. Уже имеет два привода в милицию: за курение и кражу в магазине. Он даже на меня кидается, хотя я старше на шесть лет! Причем брат никогда не сидел за компьютером, а я всю жизнь играл во что-ни-

будь (начинал с ***Doom*** и ***Diablo***). Почему же я вырос спокойным и веселым, а он агрессивным?

Krasikow Grigorii

Вечный вопрос: почему одни детки вырастают послушными и смышлеными, а другие хулиганами? Без сомнения, дело в воспитании. И не стоит искать причину в играх. По-моему, фраза вроде «Я играл в Doom и Manhunt и, как видите, пока никого не убил» звучит нелепо. Вон боевики все смотрят, но никто не пытается оправдываться за свою симпатию к **«Терминатору»** и **«Крепкому орешку»**. Да это и не нужно. Наше хобби законно и совершенно безопасно. Сейчас я развяжу редактора, освобожу заложников и пойду пить капучино.



Приветствую, редакция **«PC ИГР»**. У меня такой вопрос: почему никто не догадается сделать ***Mortal Kombat Online***?! Клевая получилась бы MMORPG: на выбор представлены те же персонажи плюс у каждого свои способности. Всякую там броню и оружие придумать. А PvP сделать в виде файтинга!

Искренне ваш, эльф с повадками орка
FEARmyst

Привет, FEARmyst. Советуем тебе немедленно обратиться со своим предложением в **Midway Games** к **Тиму ДаРоса** (TDaRosa@midway.com). Он в компании отвечает за раскрутку серии ***Mortal Kombat***. Конечно, Тим – человек занятой, поэтому не трать его драгоценное время попусту. Просто укажи в графе «Тема письма» – Mortal Kombat Online. Уже вижу, как Тим хлопает себя ладошкой по лбу и восклицает: «Батюшки, как же мы сами не додумались!» Тебя тут же вызовут в Чикаго (там расположен офис Midway) и назначат главой проекта. Будешь курить сигары и ругаться на разработчиков: «Кто нарисовал такого страхолюдного Кунг Лао? Да это Александр Невский, а не Кунг Лао. Немедленно переделать!»
На самом деле идея Mortal Kombat Online наверняка не раз обсуждалась в недрах Midway. Кто знает, возможно, в скором будущем состоится официальный анонс. А пока жди ***Dead or Alive Online*** с обещанным большим выбором воинов и множеством стилей борьбы. Ну и, конечно, не обойдется без колышущихся грудей! Не знаю, как ты, а я без зазрения совести променяю старика Шанг Цунга и давшего обет безбрачия монаха Лю Канга на красоток из Dead or Alive…

Здравствуйте, уважаемая редакция! Пишу вам в первый раз, так как начал покупать журнал три месяца назад.
Читая его, я выбирал игры по душе и шел в прокат. Взял ***Silverfall***, мне очень понравилась, но на четвертой миссии она вылетает. Потом взял ***SpellForce 2***. Тоже понравилась, но в десятой миссии экран застилает белая завеса! И это только два случая. У меня и раньше были проблемы с прокатом. Уверен, не у меня одного. Неужели там не могут выдавать клиентам нормальные диски?

@LEI{S@№DR,Koshei

Не устаю удивляться правовой необразованности некоторых геймеров. Ты только не обижайся, Koshei, но, по-моему, даже детям известно: легального проката игр в России пока нет. На Западе есть, да, а у нас – увы. Ходят слухи, что когда-нибудь (может, через годик, а может, и через два) специализированные розничные сети дорастут до этого, однако реальных подвижек пока нет.
Действительно, некоторые магазины дают игры в аренду за определенную плату. Это незаконно (по сути такое же пиратство), создатели и издатели игр не получают ни копейки. Разумеется, за безошибочную работу программ никто там ответственности не несет. Будешь и дальше финансировать такие заведения, станешь узнавать, чем закончилась та или иная игра, из интернета или у друзей.

Здравствуйте! Когда я читал ваше издание, у меня появлялись разные идеи. Некоторые бредовые донельзя, другие чересчур сложные. Но эта затея, думаю, вас заинтересует. Посвятите один номер вашего журнала онлайновым играм! Сам я «линейщик», но хочу внести разнообразие в свою жизнь. Предлагать прогуляться, с девушкой помутить не стоит, про реальную жизнь я не забываю!
Столкнулся я с такой проблемой: в ***Lineage 2*** расти уже некуда, нашел лучшие вещи, и PvP наскучил, вот и хочу на время попробовать что-нибудь новое. Пытался играть в «ВоВку», не затянуло. После анимешной графики сложно привыкнуть к игре такого рода, да и по сравнению с Lineage 2 простенькая она очень. Скажем, чтобы в «Линейке» быть на коне, мало одной светлой головы. Нужно, чтобы и соратники умом блистали. А в ***World of Warcraft*** я и один неплохо играл. В общем, предлагаю вам просветить меня и всех читателей насчет MMORPG.
Ну и напоследок об **Уве Болле**. В сорок втором номере некий Alex Melyon попытался наехать на Ивана Гусева. Мол, тот «лестно» отзывается о немецком режиссере. Так вот, картины Болла – по сути черный пиар игр. Скажем, я бы вряд ли стал играть в ***BloodRayne*** после просмотра фильма Уве.

Письма присылайте по адресу 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» с пометкой «В рубрику “О наболевшем”». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

Посему хочу сказать: драть надо паршивца! Скоро выйдет **Prince of Persia** от настоящего мастера – **Майкла Бэя**. Тогда все, даже Alex Melyon, поймут разницу.

Ваш читатель SaintsinneR

P.S. Да разберется великий Ктулху с горе-режиссером!

Привет, SaintsinneR. Над твоим предложением о выпуске большого спецматериала про MMORPG мы обязательно подумаем. Однако подобные статьи регулярно появляются в рубрике «Онлайн». Причем, как ты наверняка заметил, мы не сталкиваем лбами разные MMO PG, пытаясь показать, какая из них лучше. Выяснять, что круче: WoW или Lineage 2, – бессмысленно. Обе хороши. Поэтому не ругай «ВоВку», а лучше поищи что-нибудь более подходящее.
А про Уве Болла пора вообще забыть. Человек зарабатывает себе на жизнь, вот и все. И сколько бы мы ни бухтели: «Уве гадкий, Уве надо поставить в угол», ничего не изменится. Херр Болл испытывает противоестественное удовольствие от скандальной шумихи вокруг собственной персоны. Недавно вот нью-йоркская газета подала на него в суд – за незаконное использование логотипа. Уве ничуть не расстроился. Он, наверное, мазохист.

Здравствуй, любимый журнал!
Хочу я поговорить не о пиратстве, а, наоборот, о локализациях. Но не обо всех, а о локализациях уровня ***The Elder Scrolls IV: Oblivion***. С одной стороны, в версии от **«1С»** персонажи не говорят по-русски, что очень огорчает. Но, с другой стороны, именно благодаря такой озвучке у меня, да и, думаю, не только у меня, улучшилось знание английского языка. Послушал, что там говорят по ту сторону экрана, а потом глянул на субтитры, и сразу все становится предельно понятно. Особенно если речь эмоциональна. Запоминается мгновенно! Конечно, в совершенстве язык таким способом не выучить, но запомнить полезные фразы – вполне можно. Отсюда вывод: локализаторы, выпускайте игры с двумя версиями озвучки: оригинальной (английской) и русской.

До свидания,
вечно ваш Rokorok!

Рады за тебя, Rokorok. Знание английского еще никому не помешало. Продолжай изучать язык по играм, и, вероятно, ты вскоре поразишь своего учителя иностранного, выкрикнув на уроке: "I'LL KILL YOU WITH MY MIGHTY SWORD! PREPARE TO DIE, MISERABLE RAT!" Глядишь, получишь пятерку автоматом и будешь освобожден от занятий.
А вот выпускать игры с двумя вариантами озвучки наши издатели вряд ли будут. Как ты, наверное, заметил, английская версия редко присутствует в лицензионных продуктах. Причина проста: тот же Oblivion за границей продается по 50 долларов, а у нас стоит 10. Западные издатели не хотят, чтобы дешевые, но вполне легальные копии расползлись по всей Европе.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Есть тема – жена геймера. Вам это может показаться неактуальным, но, поверьте, многие, да почти все, игроки – это люди, которые умалчивают о своей бытовухе, которая иногда не оставляет времени для полноценной игры. Есть у вас желание осмыслить это в журнале? Или это слишком личная тема?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

На самом деле пора избавляться от мысли, что геймер чем-то отличается от любого другого обычного человека. Игры – это хобби. Геймеры – это люди. И чего такого интересного в их женах? Писать о том, как World of Warcraft разрушил чей-то брак? Так разводов и без MMORPG хватает.
А вот о женах известных игроделов было бы любопытно написать. Думаем над этой темой.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Товарищи! Я совершенно не понимаю, почему консоли считаются лучше PC. Вот пытаюсь в этом разобраться. Консоль типа подключается к телику или у нее свой экран? У нее хоть есть что-то, что действует наподобие мыши? Если есть, то кнопки в меню там можно указателем этой типа мыши нажимать? А много кнопок? В симулятор играть можно?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Вопросы сразили редакцию наповал. Правильно подметил один читатель на форуме: «У меня один вопрос к автору: с какой планета вы есть прилететь?» В целом же просим читателей с заботой относиться к нашему драгоценному времени. Если уж автор вышеприведенных вопросов добрался до интернета, чтобы их записать, значит, мог бы и сам посмотреть в Google, сколько кнопок у консольных геймпадов.

КОНКУРС

СТАТЬ МАРЛОКОМ

Если ты поклонник World of Warcraft и жить не можешь без любимой игры, значит, этот конкурс создан для тебя. На прошедшей выставке BlizzCon 2007 разработчики поделились с нами секретным кодом, набрав который ты получишь в свое распоряжение костюм марлока – огромной пучеглазой лягушки. Сам понимаешь, подобной одежке позавидует любой, даже самый опытный игрок. Чтобы заполучить ценный приз, придется ответить на пять вопросов и отправить письмо по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ» или электронной почтой на blizzcon@pc-games.ru. Поспеши, сообщения принимаются до 1 октября.

ПРИЗ

Костюм марлока



1. Какая компания разработала Hellfire: Diablo Expansion Pack?
А) Blizzard
Б) Blizzard North
В) Synergistic Software

2. Как зовут президента Blizzard?
А) Билл Роппер
Б) Майк Морхейм
В) Кен Левин

3) Как изначально называлась Blizzard?
А) Chaos Studios
Б) Silicon & Synapse
В) Storm Entertainment

4) В каком году открылся Battle.net?
А) в 1997
Б) в 1999
В) в 1995

5) В какой стране находится европейский офис Blizzard?
А) в Англии
Б) в Германии
В) в Франции

КОНКУРС

MEGA-BESTSHOT №9
«УНЫЛАЯ ПОРА, ОЧЕЙ ОЧАРОВАНЬЕ...»

Именно так начинается классическое стихотворение об осени, которое Александр «Наше все» Пушкин написал почти триста лет назад. Бунин, Фет, Пастернак, Некрасов, Тютчев и другие великие русские поэты тоже слагали немало стихов про это чудное время года. Ведь, несмотря на активное начало трудовой и учебной деятельности, дожди, похолодание, слякоть и грязь, осень настраивает многих людей на романтический лад. Например, Андрей Теодорович на весь сезон впадает в меланхолию и требует дополнительного времени для подготовки своих материалов – «ловит творческое настроение», как он сам выражается. Ну а чтобы наш неуловимый редактор хоть иногда сдавал статьи вовремя, мы решили помочь ему с поисками вдохновения – устроили специальный Bestshot. Пришли нам красивый скриншот на осеннюю тему, и, быть может, именно ты станешь обладателем графической карты PowerColor HD 2400 PRO (256Mb), а также главной музой (как звучит-то, а?!) камрада Q-Tuzoff'а. Работы принимаются по адресу shot@pc-games.ru до 1 октября 2007 года.



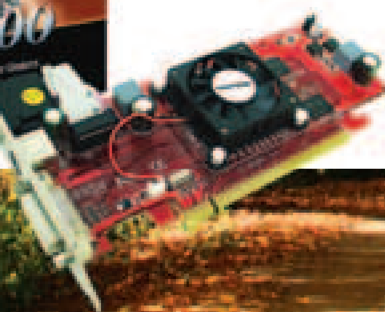
ПРИЗ

PowerColor HD 2400 PRO (256Mb)

PowerColor







КОНКУРС

ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГР» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от компании «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.



ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. Профессия Хитмана.
3. Подруга Лары Крофт, которая со временем станет ее злейшим врагом.
7. Неплохая мультяшная RPG 2005 года от **WildTangent**.
12. Танк из вселенной ***Command & Conquer***. В ***Red Alert*** он был у Союзников, непосредственно в самом C&C – у GDI.
14. Режим игры в «мясном» экшене ***Deadhunt***: игрок должен выполнить некое задание, чтобы остановить наплыв монстров.
15. Паршивый тактический экшен от **Kuju Entertainment** (2006 год).
17. Умение в ***Fallout***, влияющее на мастерство обращения героя с высокотехнологичными приборами.
24. Клон ***The Sims*** с уклоном в эротику (одно из слов названия). Не ***Playboy: The Mansion***.
25. *******'s Box – артефакт из ***Heroes of Might & Magic III***. Внутри него можно обнаружить что угодно.
26. Клан вампиров-берсерков из ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***.
32. Единица измерения карты в варгеймах.
33. Родное (чешское) название квеста ***The Black Mirror*** («Черное зеркало») – впиши второе слово.
35. RPG-термин, обозначающий способность персонажа делать что-либо.
36. ***Madden ****** – линейка симуляторов американского футбола от **Electronic Arts**.
37. В ***Star Wars: Knights of the Old Republic – The Sith Lords*** нам суждено одолеть эту ситховскую «бабушку».
41. Кем по сути своей является главный герой ***Ratatouille*** («Рататуй»)?
44. Свободное вращение камеры мышкой в 3D-экшенах.
46. ********Car Racing*** – древний, но очень хардкорный симулятор «Формулы-1» от **Papyrus Design Group**.
48. Эпатажный американский рок-исполнитель, принявший участие в озвучивании ***Area 51***.
51. Бывает осколочная, газовая, шумовая…
52. Отличная C&C-подобная стратегия 1997 года от **Beam Software**.
54. Безбашенный симулятор акулы (одно из слов названия).
55. Главный злодей ***Baldur's Gate***.
56. «Отец» серии ***Alone in the Dark***.

ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Протагонист ***True Crime: Streets of L.A.***
2. ** ***Online*** – анимешная футуристическая MMORPG от **CCR/Codemasters**.
4. Фэнтезийная пошаговая стратегия 1994 года от **Simtex/Microprose**, в которой мы играли роль могущественного волшебника (аббревиатура).
5. Тип информационных файлов. Обычно ими сопровождают пиратские ISO-релизы.
6. Вопрос к фанатам ***Myst***: вспомните имя одного из сыновей Атруса.
8. Героиня-охотница из ***The Settlers: Heritage of Kings***.
9. Провальный экшен **Ritual Entertainment**, вышедший в прошлом году (одно из слов названия).
11. Этой аббревиатурой обозначают жесткий диск.
13. Известная серия игр про скейтеров (аббревиатура).
16. ***Heavy Metal **** 2***. Великолепный экшен 2000 года с сексапильной героиней в главной роли.
18. Бодренький Third-Person Shooter от **Mucky Foot Productions** про чернокожую девушку-копа (одно из слов названия).
19. Высокоразвитая раса из вселенной ***Warhammer 40.000***.
20. Самозваная богиня из ***Atlantis: Evolution***, которая нападет на нас в финале игры.
21. Популярнейший формат графических файлов.
22. Адд-он к ***EverQuest II***, приносящий в игру мир фей (аббревиатура).
23. Преданный поклонник чего-либо. Например, какой-нибудь игры.
26. Возлюбленная Брайна из обеих частей ***Runaway***.
27. Назови дополнение к самому первому ***Unreal*** (одно из слов названия).
28. Производитель компьютерных мышек, заточенных специально под нужды геймеров.
29. Задержка прохождения информации между компьютером игрока и сервером.
30. Предшественница проекта из вопроса №9 оказалась куда успешнее своего сиквела.
31. ***Yo-***-Bo*** – анимешная адвенчура 2006 года от **Two Five**.
32. Мифический многоголовый змей, время от времени встречающийся в играх.
34. *********** and the Riddles of the Medallion*** – виртуальный тир 1996 года от **LucasArts Entertainment**.
38. Кнут, шляпа и патологическая боязнь змей – главные отличительные черты этого персонажа.
39. **** Machine, он же «однорукий бандит». Ни один симулятор казино без них не обходится.
40. Культовый экшен, принесший **id Software** всемирную известность.
42. Возрастная градация рейтинга **ESRB** – «от 13 и старше».
43. Предшественник ***Dreamfall*** (одно из слов названия).
44. Шустрый скутер с итальянским названием из ***Grand Theft Auto: San Andreas***.
45. Тайваньский производитель неплохих материнских плат. Последний модельный ряд представлен устройствами линейки AF и AGF.
47. ******** Quest*** – симпатичная логическая аркада 2004 года от **Reflexive Entertainment**.
49. Излюбленный автомат всех террористов – как настоящих, так и виртуальных.
50. Нередко этим словом обозначают пиратские серверы онлайновых игр.
52. Стратегия в реальном времени (1998 год) от **Joymania Entertainment**. Один из первых локализованных проектов компании **«1С»** (российское название – ***«Война и мир»***). Аббревиатура.
53. В RPG они выдают нам квесты, продают оружие и экипировку, обучают полезным навыкам.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте crossword_45@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, **«РС ИГРЫ»** (укажите на конверте слово **«Кроссворд»**).

Внимание! Конкурс продлится до 1 октября 2007 года включительно.



С сентября 2007 года

журнал Хулиган начинает сотрудничество

с культовым британским журналом DAZED & CONFUSED

Теперь в каждом номере Хулиган –

самые лучшие и самые свежие

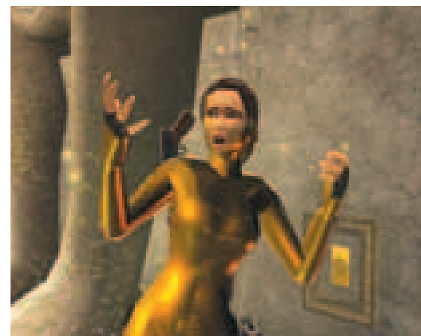
материалы из DAZED & CONFUSED



ИТОГИ КОНКУРСА

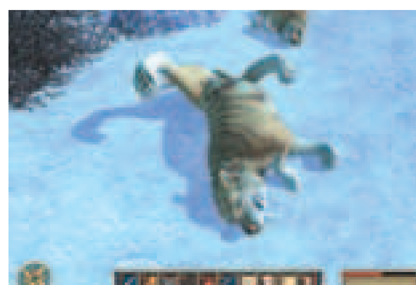
MEGA-BESTSHOT #7
ТЕЛО КАК УЛИКА

Как много девушек хороших, как много ласковых имен… Лара Крофт, Бладрейн, Аликс Вэнс, Карла Валенти. Фотографий других покорительниц виртуального пространства тоже было немало, но именно эти героини пользовались наибольшей популярностью у участников конкурса. Скажем откровенно, выбрать лучшую работу оказалось нелегко, поскольку почти все читатели отлично поняли задание и прислали действительно зрелищные работы. В конце концов определились три лидера: Аликс, получившая по лбу здоровенным ящиком; Карла, отправляющая своего спарринг-партнера в нокаут, и неподражаемая Лариска, которая на глазах игрока превращается… в золотую статую! Последняя картинка получилась яркой во всех отношениях: как в художественном, так и в эмоциональном. Респект МАКСИМУ КАГИРОВУ (известен только его электронный адрес – trance@telecom.ozersk.ru), которому высылаем графическую карту PowerColor X1650 PRO.



ОШИБОЧКА ВЫШЛА

К сожалению, любой человек иногда ошибается. И мы – не исключение. Но в любом случае необходимо признавать и исправлять собственные промахи. Покаемся, а также заодно проделаем работу над ошибками. Подводя итоги майского «Бестшота» в №7(43) за 2007 год, мы присудили награду другому человеку – из-за досадной оплошности перепутали имя автора лучшей работы. На самом деле перекособоченного саблезубого тигра (кунсткамера имени Gothic 3) заснял ЕВГЕНИЙ КРАВЧУК из села Камень-Рыболов. Заслуженная награда уже отправлена по адресу.



ИТОГИ КОНКУРСА

КРОССВОРД №42
КРОССВОРД №43

В этот раз мы получили порядка восьмидесяти правильных ответов! Если тенденция сохранится, впору выпускать отдельный сборник и продавать его на вокзалах и в электричках. А что, представь: рядом с «Кузькиным», «Тремя семерками» и «Тещиным языком» лежит, скажем, «PC ИГРЫ. Разгадывай в дороге». Глядишь, и старшее поколение быстрее полюбит компьютерные игры. Как всегда, победителей выбрали методом научного тыка (читай – жеребьевкой). НИКИТА ПУТИНЦЕВ (thepop@mail.ru) получает трехмесячную подписку на журнал, АЛЕКСЕЙ ЛИХАЧЕВ из Санкт-Петербурга и ALEX FILIMONOV – новые игры от компании «1С».

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1 ATI
5 COD
6 KUJU
8 NORRATH
10 ATAT
13 SMR
14 SOLA
16 SAM
17 MENTALIST
18 IDDQD
19 TANNER
20 BRAT
21 KIAN
23 ATST
25 ECKO
27 LOTR
30 HENRY
32 SLI
35 GDC
37 DOYLE
38 SKELDAL
39 EGA
40 KUF
41 PYLON
42 TZAR
44 PATCH
45 GOTHIC
48 EQ
49 PEGI
50 ARMY
51 TYLER
52 PANDORA
53 COOK

ПО ВЕРТИКАЛИ:

2 INTIMIDATE
3 GRAYMATTER
4 JAM
5 CURTIS
7 UAZ
9 MOSS
11 ORBITER
12 CALEB
13 STORMREGION
15 ALIN
22 BOT
24 SHIP
26 CYBERIA
28 ELDAR
29 RAYNE
31 NCSOFT
32 SERAPHIM
33 ADA
34 PLAYBOY
36 CHEAT
40 KANE
43 RAGE
44 PIPE
46 HAVOK
47 CABAL
49 PVE
50 ATC

Ключевое слово: **SILVERFALL** (да, второй раз)

ИТОГИ КРОССВОРДА №6(42)

В прошлом номере мы забыли опубликовать ответы на кроссворд и только указали имя победителя. Спешим исправиться

ПО ГОРИЗОНТАЛИ

2 PERK
5 SLY
7 FSW
10 SOKAL
12 ORAT
13 SIMPSONS
15 MERC
18 EA
21 JADE
23 DEVIANT
25 ELF
27 BARQUE
30 WIZARDRY
36 KHAELA
37 DARWINA
38 EMULATOR
40 ADA
41 WONG
43 SECRET
45 YAGER
47 GARRETT
50 LUCK
53 ROBOCOP
54 SIMS

ПО ВЕРТИКАЛИ

1 BLAIR
3 ELITE
4 ORCS
5 SWANN
6 PSG
8 WARREN
9 TOM
11 USB
14 PLAYBOY
16 EIDOS
17 CDV
19 ATARI
20 BEZRA
22 JPEG
24 ID
26 FORD
28 TRITE
29 SAVAGE
30 WAHRHEIT
31 ZONO
32 RADAR
33 RADAWAY
34 BOW
35 KONOKO
39 MOD
42 GREEKS
44 GLOCK
46 ATI
47 GLOW
48 RAZE
49 ESRB
51 CAP
52 MYST

Ключевое слово: **SILVERFALL**

ИТОГИ КОНКУРСА

«ГЛУБОКО ПОД ВОДОЙ»

Невероятно, но досконально изучить все, что связано с разработкой BioShock, отважились более 800 человек! Правда, до цели добрались только 11 смельчаков. Все остальные не смогли ответить на третий, действительно самый заковыристый вопрос. Уважаемые, Кен Левайн – глава Irrational Games, но это вовсе не значит, что он руководит разработкой проекта. Ладно, мы еще можем понять людей, у которых нет интернета, – им выяснять такое нелегко. Однако всем остальным стоило бы немного полазить по Сети, прежде чем кидаться отвечать. А посему приз – графическая карта ATI Radeon X1950 PRO – уезжает в Екатеринбург к одному из самых внимательных участников, выбранному путем жеребьевки, – ГРИГОРИЮ ДАНИЛКИНУ.

ПРИЗ

Графическая карта ATI Radeon X1950 PRO



Е3 умерла, да здравствует Е3!

Прошедшая в самом середине лета выставка компьютерных достижений **Е3** оказалась событием одновременно радостным и немного грустным. Это, увы, правда – прежняя разухабистая ярмарка умерла. Стала историей. Водить хороводы вокруг раскрашенных грузовиков и фотографироваться с полуобнаженными эльфийками больше не получится: Е3 нового формата – мероприятие сугубо для своих. Ротозеям с пакетиком чипсов и фотоаппаратом отныне здесь нечего делать – выставка стала официальной, строгой, деловой. Есть, однако, в этом и огромный плюс. Пробиться раньше к интересующему стенду сквозь толпу бездельников, а уж тем более поговорить с разработчиками, выяснить у них интересные подробности, было делом весьма сложным. Теперь – пожалуйста. Журналисты могут в спокойной обстановке взять интервью, попробовать игру «на зубок», чтобы потом рассказать о ней подробно тебе, ненаглядный читатель. Смотри на этом диске и только на нем: эксклюзивный репортаж с новой Е3 и презентации самых ожидаемых игр – ***Assassin's Creed*** и ***Crysis.***
Кроме того, конечно, пластмассовый блин в твоем приводе готов поделиться демо-версиями игр ***Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2***, ***Gods: Lands of Infinity Special Edition***, ***Civilization IV: Beyond the Sword*** и ***Transformers: The Game***. Понятно, что от сиквелов отличного тактического шутера и знаменитой стратегии мы ждем стандартно высокого качества, но вот «Трансформеры»... Игра, если ты еще не знаешь, основана не на культовой вселенной боевых роботов, а на последнем фильме о них. Однако возможность прямо на ходу стать машиной или шагающим великаном невероятно привлекательна – устанавливай демо и пробуй все сам, рекомендуем.
И сюрприз! В разделе игровых модификаций тоже притаились роботы. Это Transformers Mod v2.0 для ***Battlefield 1942*** – неожиданный подарок для поклонников экшена. Здесь, как и полагается, воюют автоботы и десепетиконы, даже задействованы наиболее известные трансформеры – Мегатрон и Оптимус Прайм.
Секреты разделов с дополнениями, видеопревью, роликами, патчами и утилитами раскрывать не будем. Все перед тобой, приятного аппетита.

По техническим причинам часть дисков, прилагавшихся к журналу «PC ИГРЫ» № 07 (43), были выпущены с заводским браком. Мы приносим свои извинения всем читателям. Если вы столкнулись с подобной проблемой, отправьте нам бракованный диск по почте (119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44–45, ООО «Гейм Лэнд») – и мы заменим его на новый.



PANDA ANTIVIRUS
Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

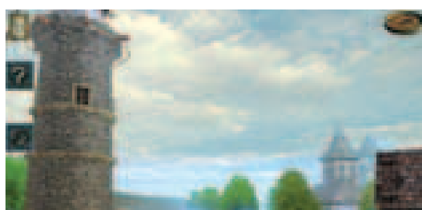
TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2







Демо-версия шестой части известного тактического сериала носит название Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2. Новая угроза нависла над США, прикатив из соседней Мексики. Придется тебе прогуляться сначала в мексиканский город Хуарес и его окрестности, а затем в Эль-Пасо. Доступна первая миссия «найти и уничтожить», в которой геймерам предстоит с помощью четырех спецназовцев очистить деревню от боевиков, захватить хорошо укрепленный объект, разыскать и взорвать в горах танки, сбить вертолет и, самое главное, заминировать мост. Вот и все! В распоряжении игроков окажутся автоматы RX4 и MP5SD, три пистолета на выбор и пара гранат. Остальное придется раздобыть на поле боя, тщательно осматривая карманы павших врагов. Превосходная графика нового поколения, прекрасный искусственный интеллект противников, отличная физика и тактическая начинка делают продолжение Advanced Warfighter долгожданным подарком многим геймерам. Еще одним плюсом является улучшенное управление отрядом, что обеспечивает идеальное взаимодействие между солдатами.



GODS: LANDS OF INFINITY SPECIAL EDITION

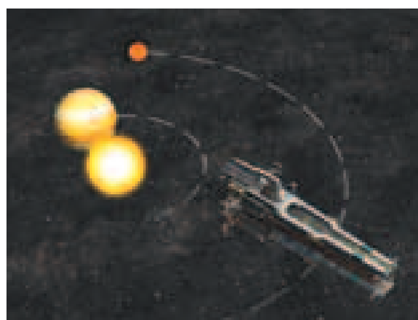
Cypron Studios выпустила демо-версию Gods: Lands of Infinity Special Edition. В ней открыты семь локаций, так что геймеры смогут всласть погулять по фэнтезийному миру. Доступен один персонаж – девушка, приплывшая в Slavingrad на корабле. В городе можно прикупить различные зелья, получить несколько заданий и после этого отправиться сражаться с монстрами. Первыми чудовищами, вставшими у тебя на пути, будут крокодилообразные существа. В игре реализована пошаговая боевая система, в распоряжении героини короткий меч и магия, призывающая волка. После битвы персонаж получит уровень, и можно будет раскидать очки умений по своему вкусу. Отличная графика с прекрасными ландшафтами, нелинейный сюжет, несколько направлений магии и классов. Обилие квестов и, конечно, множество опасных противников – что еще нужно поклонникам RPG? В Special Edition были добавлены все свежие патчи и изменения, а также один новый герой.

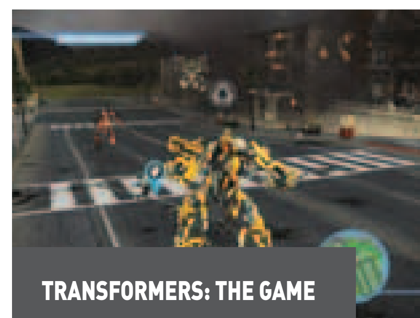




CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

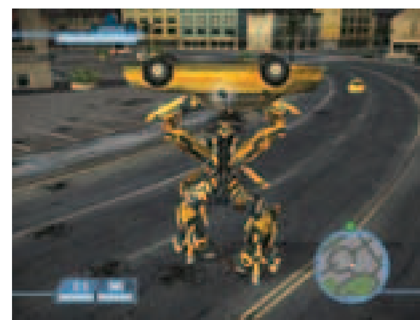
Второе дополнение к пошаговой стратегии Civilization IV и продолжение известной серии Сида Мейера – Beyond The Sword. В демо-версии доступен один сценарий "Final Frontier", в котором можно изучать космические красоты и некоторые планеты в течение ста ходов. На выбор целых пять цивилизаций со своими лидерами: Hector Alvarez – New Earth, Lukas von Reuther – The Brootherhood, Raul Colombo – AstroTech Corporation, Vladimir Korovin – Red Syndicate и John Richards – The Forge. Геймерам предстоит развивать свободные колонии, налаживать производство ресурсов, совершенствовать технический уровень, разведывать территорию и, конечно, вступать в кровопролитные сражения. На смену религиям пришли корпорации, добавлен элемент случайности, из-за которого, к примеру, могут начаться стихийные бедствия. Кстати, в игре теперь появились более поздние эпохи.





TRANSFORMERS: THE GAME

Игры по мультикам и фильмам делаются все чаще, не стал исключением и экшен Transformers: The Game. Демо-версия начинается с качественного сюжетного видеоролика, в котором показаны несколько сражений между трансформерами. Доступен один персонаж за автоботов. Изучить особенности геймплея можно на уровне Suburbs, миссия сводится к двум заданиям: первое – доехать до определенной точки на карте, второе – уничтожить падающих с неба десептиконов. Справиться с вражескими атаками можно с помощью двух видов оружия, а также различных подручных средств, например телеграфных столбов или машин. Помимо основных противников на трансформера будут нападать и обычные полицейские. Что касается графики – она довольно простая, неплохо смотрятся лишь модели самих киношных персонажей. Если фильм не оставил тебя равнодушным, то можешь на полчаса почувствовать себя роботом, установив демо-версию.

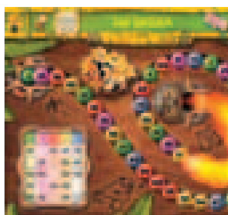




SHAREWARE/FREEWARE

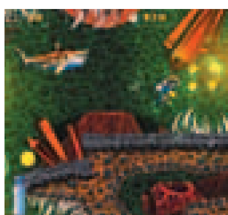
TWISTINGO

Еще один вариант игры, в которой нужно добавлять в бегущую цепочку шарики таким образом, чтобы в ряд было выстроено более трех одноцветных звеньев. Главным отличием Twistingo является то, что все объекты помечены цифрами и, если сбить их в определенной последовательности, можно получить дополнительные очки и бонусы.



KENNY'S ADVENTURE

Главный герой Кенни должен найти старые сокровища и при этом постараться не быть съеденным какой-нибудь зубастой рыбой или не задохнуться от нехватки кислорода. Противостоять в этом нелегком путешествии геймерам будут огромные акулы, электрические скаты, осьминоги и другие агрессивно настроенные морские обитатели.



TENNIS TITANS

Теннис, в котором тебе разрешат выбрать одного из семи мультяшных персонажей и попробовать свои силы в двух режимах игры: в одном предлагается просто состязаться, в другом можно рискнуть поучаствовать в турнире. Помимо классических правил существуют и некоторые бонусы, например зоны, попав в которые удар усиливается в несколько раз.



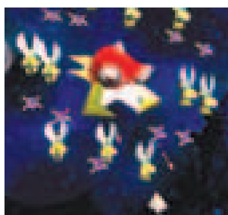
DESPERATE SPACE

Транспортные суда затерялись в космосе, и враждебные расы стремятся захватить их. Задача геймеров – уничтожить жестоких инопланетян. Освобождая корабли, игроки будут получать вознаграждение, которое можно потратить на модернизацию своего истребителя или покупку нового оружия. Отличная графика и наличие бонусных уровней.



BUGATRON WORLDS

Заметь, эти космические захватчики вовсе не зеленые человечки, а обычные комарики, сороконожки и прочие насекомые. Именно их и предстоит уничтожать геймерам, забравшись в истребитель и прикрепляя к своему кораблю различное оружие в виде синих слоников. Почему синих? А каким еще может быть летающий слон, плюющийся ракетами!?

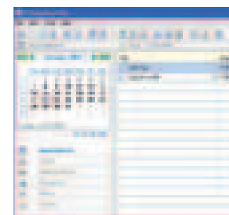


SOFT



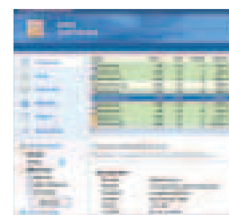
C-ORGANIZER PRO 3.7

Многофункциональный и крайне удобный органайзер, который включает в себя планировщик дня, адресную книгу, где можно разместить различные телефоны с фотографиями абонентов. Имеется возможность оставлять заметки прямо на рабочем столе и многое другое. Функция будильника с настраиваемыми мелодиями поможет не только не забыть о важных делах, но и автоматически запустить любые приложения или выключить PC по расписанию.



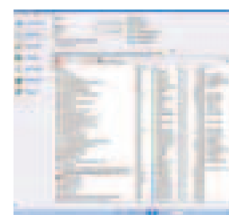
A-SQUARED HIJACKFREE 3.0.0.382

С помощью a-squared HiJackFree можно проверить свою систему на наличие различных вредоносных программ, таких как шпионские модули, трояны, вирусы etc. Кроме того, пользователи смогут управлять автозагрузкой, запущенными сервисами и процессами, портами, плагинами браузера и т.д. Приятный интерфейс и простота в работе.



TORRENT SEARCHER 8.0

Очень удобная бесплатная программа, с помощью которой можно найти любые файлы в torrent-сетях и загрузить их на свой компьютер. Поиск позволяет сортировать объекты по разрешениям и размерам. Поддерживаются сети Ares, Fasttrack, OpenFT и Gnutella. Присутствует возможность предварительного просмотра файла, например эскизов картинок. В Torrent Searcher 8.0 имеются инструменты создания собственных плейлистов.



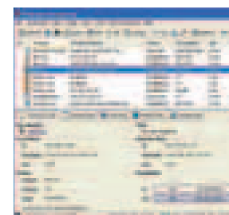
ADVANCED FILE WORKER 2.30

Полезная утилита, способная упростить обработку различных файлов. Advanced File Worker позволяет выполнять определенные действия нажатием всего одной клавиши. К примеру, можно очистить компьютер от временных файлов, создать копии документов в назначенное время или при запуске определенной программы. Для графических объектов предусмотрены дополнительные возможности и настройки. Создать скрипт здесь сможет каждый пользователь!



X-NETSTAT PROFESSIONAL 5.5

С помощью этой программы можно получить полную информацию о сетевых соединениях, а именно адреса, порты, время подключения, процессы для соединений и многое другое. Кроме того, в X-NetStat Professional включен набор диагностических утилит и возможность задания определенных действий на любые события соединения. Интуитивный дружественный интерфейс присутствует.



SPECIAL

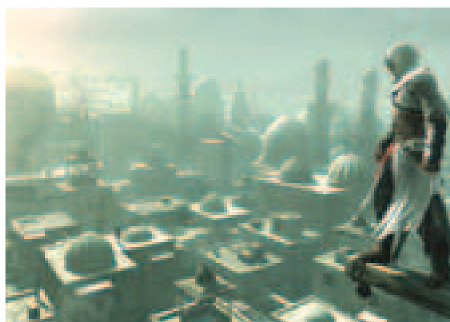
РЕПОРТАЖ С Е3

Е3, одна из наиболее известных игровых выставок, кажется, навсегда изменила свой формат. А заодно название (теперь это Business and Media Summit), место действия (город Санта-Моника) и время проведения (июль, самая середина лета). Ушли в прошлое фантастические стенды, консьюмерская шумиха и роскошные красавицы в откровенных нарядах. Е3 отныне не красочное шоу, а серьезное мероприятие для журналистов и специалистов игровой индустрии. То есть для нас с тобой.



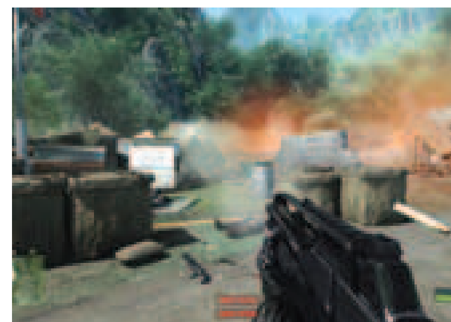
ПРЕЗЕНТАЦИЯ ASSASSIN'S CREED

На Е3 представители Ubisoft провели наглядную демонстрацию игровых возможностей Assassin's Creed на специальной презентации, посвященной игре. Как выяснилось, это не просто Prince of Persia с расширенными возможностями, а вполне самостоятельная, оригинальная и красочная игра, которую пока даже не с чем сравнить. Разработчики продемонстрировали выполнение рядовой миссии, назвать которое обычным язык не поворачивается.



ПРЕЗЕНТАЦИЯ CRYSIS

Разработчики одного из самых многообещающих FPS этого года наглядно продемонстрировали, как именно нам придется выживать в мире Crysis. Несмотря на то что занятие это не слишком простое, в Crysis нашлось место и на первый взгляд ненужным бонусам, которые заметно оживляют обстановку: интеллектуальным рыбам, безымянным птичкам и курицам, которых можно спасать, вынося из пекла боя в своих руках.



КИБЕРСПОРТ

Этот выпуск рубрики «Киберспорт» будет особенно интересен всем любителям «контры», потому что именно в этой дисциплине проходило максимальное количество интересных матчей в минувшем месяце. Главным событием, конечно, стал турнир GameGune, который состоялся в Испании и вопреки всему собрал огромное количество профессиональных команд, желающих побороться за титул чемпиона, а также неплохой денежный приз – $12 тысяч за первое место. Победителем турнира стала отнюдь не польская пятерка Pentagram, которой прочили победу, а уже несколько подзабытая команда Fnatic из Швеции. Как могли поляки, чемпионы мира по версии WCG и ESWC, потерпеть поражение? Если хочешь получить ответ на этот, а также многие другие вопросы, смотри записи с турнира, и да поможет тебе в этом последняя версия программы Seismovision, которая уже ждет тебя на диске в рубрике «Киберспорт».

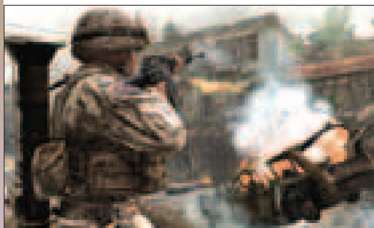


АУДИОПОДКАСТ



Мы предлагаем твоему вниманию тринадцатый выпуск аудиоподкаста «Курсор».
«Курсор» – это первый в мире аудиоподкаст, посвященный компьютерным и видеоиграм. Некоторое время назад мы решили попробовать делать регулярные аудиоприложения для сайта www.gameland.ru.
Мы попробовали – и нам понравилось! Для тех, кто до сих пор еще не успел ознакомиться с новым форматом публикации новостей, мы выложили шестой выпуск аудиоподкаста на диск.
Из этого выпуска ты узнаешь, какой HD-монитор можно приобрести за 500 евро, чем отличается третья прошивка PlayStation 3 от предыдущей версии, услышишь подробности о первом официальном дополнении Company of Heroes: Opposing Force и сможешь оценить новую версию геймерского толкового словаря. Кстати, в этом аудиоподкасте нет ни слова об онлайновых ролевках!
Слушай аудиоподкасты и будь всегда в курсе актуальных событий игровой индустрии!

НОВОСТИ

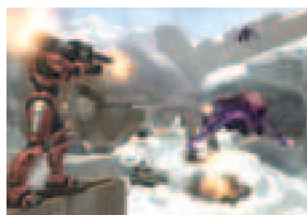


Сама по себе выставка **E3** – самая главная новость этого месяца. E3, кстати, изменила формат и из яркого шоу превратилась в саммит для журналистов и специалистов индустрии. У нового формата нашлись серьезные недостатки, но и достоинства налицо: участники выставки смогли уделить заметно больше времени посетителям, число которых уменьшилось в несколько раз. А журналисты смогли в спокойной атмосфере получить ответы на самые каверзные вопросы у издателей и разработчиков, представлявших свои проекты на E3. Разумеется, большая часть этого номера посвящена именно ей. Разнообразные презентации, эксклюзивные дневники разработчиков и последние трейлеры самых громких хитов будущего сезона – выставка не пройдет мимо тебя. Выпуск новостей в этот раз поможет тебе сориентироваться в громких именах проектов, представленных на выставке: ***Aion***, ***Blacksite: Area 51***, ***Assasin's Creed***, ***Brothers in Arms: Hell's Highway***, ***Call of Duty 4: Modern Warfare***, ***Company of Heroes: Opposing Fronts***, ***Crysis***, ***Dungeon Runners***, ***Enemy Territory: Quake Wars***, ***Frontlines: Fuel of War***, ***Gears of War***, ***Halo Wars***, ***Kane & Lynch: Dead Men***, ***Legendary: The Box***, ***Medal of Honor: Airborne***, ***Mercenaries 2: World in Flames***, ***The Chronicles of Narnia: Prince Caspian***, ***NHL 08***, ***Half-Life 2: Portal***, ***S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky***, ***Stranglehold***, ***Unreal Tournament III***, ***World in Conflict***.

РЕВЬЮ

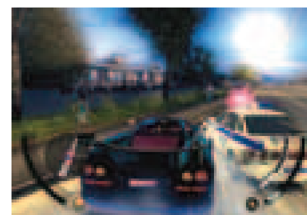
HALO 2

На пресс-конференции, которую Microsoft традиционно провела на день раньше E3, компания поделилась своими глобальными планами относительно сериала Halo. Увы, игра Halo 2 на PC, появившаяся на полках магазинов чуть раньше, – плохая иллюстрация этих слов. Порт оригинальной игры, которая вышла на Xbox в конце 2004 года, ожидала бы другая судьба, если бы он не был так требователен к пользователю. По крайней мере, операционная система Windows Vista в заявленных системных требованиях предполагает определенный внешний уровень игры. Halo 2 для 2007-го выглядит довольно обычно и вряд ли сможет поразить воображение. С другой стороны, это не такая уж плохая игра. Поклонники оценят.



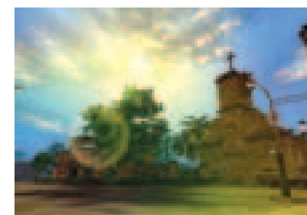
АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК

Разработчики серьезно изменили концепцию, превратив трюковой экшен на колесах в более привычные гонки. Наверное, главная фишка игры «Адреналин 2: Час пик» – это реальная Москва, на территории которой и разворачивается все действие. Правда, покататься в родном Бутово или Жулебино вам никто не позволит, разработчики ограничились Кремлевской набережной, Останкино, ВВЦ, Кутузовским проспектом, Крылатским и Речным вокзалом. В принципе это не так уж и мало. Обещанная аркадность присутствует. Графика действительно достойная. Однако дело портит чрезвычайно жесткое управление, которое вряд ли позволит с ходу выполнять эффектные маневры. И даже скачанный патч не подарит счастья.



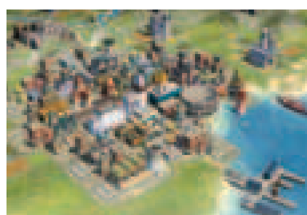
7.62

Игра «7.62» – это продолжение известной стратегии «Бригада E5: Новый альянс», которая, кстати, завоевала на Gameland Award приз в номинации «Лучшая тактическая игра 2005 года». В «7.62» разработчики представляют систему Smart Pause Mode, которая сочетает в себе динамику стратегии в реальном времени и богатство тактических возможностей пошагового режима. Серьезных игроков порадует и около ста пятидесяти видов разнообразного вооружения, и три десятка наемников, и нелинейный сюжет... Единственным слабым местом «7.62» является заметно устаревшая графика, которая в 2007 году выглядит как минимум неактуально. Хотя когда это слабая графика могла отпугнуть хардкорных поклонников стратегий?



SID MEIER'S CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Второй add-on для Sid Meier's Civilization IV выгодно отличается от первого. Разработчики решились не только добавить с ним массу нововведений, но и серьезно поработать над глубиной игрового процесса. Прежде всего порадуют развернутые возможности шпионажа: теперь можно провоцировать гражданские волнения в конкурентных государствах и испытать новые способы защиты собственных правительственных секретов. Разработчики позаимствовали и часть опыта у авторов Europa Universalis: в Sid Meier's Civilization IV: Beyond the Sword существует генерация случайных событий вроде стихийных бедствий или гражданских петиций, которые потребуют от правителя взвешенных и обдуманных решений. Подробнее об игре в нашем видеообзоре.



TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER 2

Компания Ubisoft старательно и последовательно раскручивала этот проект. Казалось, что нас ждет новое слово в жанре тактических симуляторов от первого лица. В действительности все оказалось несколько скромнее, несмотря даже на то, что разработчики сдержали буквально каждое свое слово. Игра действительно хороша и увлекательна: дизайн уровней безупречен, графика на высоте, а градус напряжения атмосферы не падает до самого-самого конца. Увы, физика разрушений «всего лишь» соответствует современным стандартам, а искусственный интеллект порой расстраивает. Ну а уровень реалистичности обеспечивается тем, что GRAW2 не прощает игроку ошибок. У игры есть все шансы стать лучшим тактическим шутером этого года.



ЗАВТРА ВОЙНА: ФАКТОР К

С ходу этот адд-он можно порекомендовать лишь самым отчаянным поклонникам оригинала. Тем, кто его ждал и верил в лучшее. Остальным сообщаем, что полноценной большой работы у разработчиков почему-то не вышло – в «Факторе К» они ограничились немногочисленными усовершенствованиями и традиционным набором бонусов вроде новых планет с уникальными особенностями, новых типов флуггеров, звездолетов и наземной техники. Незначительно подрихтовали графическую сторону и спецэффекты. Более или менее серьезным нововведением можно считать возможность непосредственно командовать звеньями. Однако этого однозначно мало для образцового дополнения. К сожалению, на большее разработчиков не хватило. Быть может, получится в другой раз?



ПРЕВЬЮ

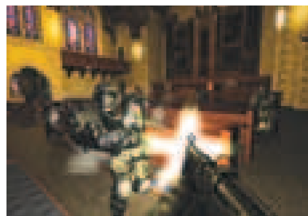
S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

Проект «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» – это приквел к оригинальной игре, который разрабатывает студия GSC Game World. Действие игры переносит игроков на год раньше известных событий S.T.A.L.K.E.R. Разработчики обещают провести глобальную работу над ошибками и недочетами оригинальной игры. В частности, серьезным образом будет улучшена симуляция жизни, а поведение NPC станет еще более разнообразным: они научатся швырять гранаты и обходить динамические препятствия. Последнее делает возможным добавить в игру транспортные средства – представьте такую прогулку на грузовичке! Впрочем, автомобили в игре пока еще не были анонсированы.



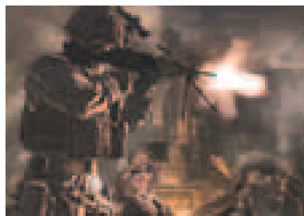
F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

Сюжет второго дополнения для F.E.A.R. является параллельной историей, которая развивается одновременно с событиями первых двух игр. Главный герой обладает мистическими способностями и возможностями, применение которых дает ключ к успешному прохождению игры. Правда, на этот раз у команды F.E.A.R. появятся конкуренты – наемники, также стремящиеся разгадать секреты технологической корпорации Armacham. Разработчики обещают не только крупные сражения, но и более агрессивный искусственный интеллект. Появится шесть видов нового оружия вроде гранатомета, снаряды которого набиты гвоздями. Да, мы тоже подумали о гвоздомете из Quake – идеи очень похожи.



CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

В условиях неминуемо приближающейся даты выхода суперхита Call of Duty 4: Modern Warfare эта E3 стала звездным часом для разработчиков и издателей игры. На презентации создатели очередного военного шутера продемонстрировали целый уровень в Припяти (привет, «Сталкер»!), поделились самой подробной информацией об игровом процессе и не поскупились на свежие геймплейные ролики и эффектные трейлеры. Разумеется, это стало причиной, по которой мы подготовили еще одно, на этот раз, наверное, финальное превью игры. Подробнее о ней можно рассказать теперь только в обзоре. Который, как ты понимаешь, просто неминуем.



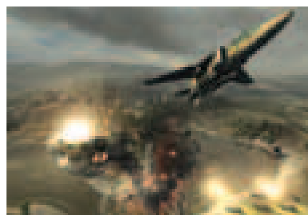
GEARS OF WAR

На саммите E3 компания Epic Games официально анонсировала игру Gears of War на PC. Напомним, что Gears of War для приставки Xbox 360 в свое время стала эталоном графического уровня игр на next-gen-консолях. Можно предположить, что творение Epic будет представлять собой интерес в этом качестве и к концу 2007 года, когда игра выйдет на PC. Gears of War – это динамичный экшен, который способен поразить воображение не только графикой высочайшего класса, но и фирменным дизайном от Epic Games. Сочные голоса бойцов, замечательные модели монстров и спецназовцев, напряженные перестрелки и захватывающий сюжет – лишь часть плюсов игры. Справедливо было бы добавить: такого на PC ты еще не видел – есть все основания ждать выхода игры на PC.



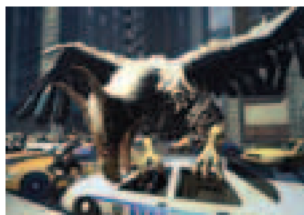
WORLD IN CONFLICT

Игра World in Conflict, эпическая стратегия о том, как Советский Союз начал мировую войну (да, такая вот альтернативная история), о которой мы уже неоднократно рассказывали в видеопревью, должна выйти уже 18 сентября этого года. Конечно, E3 стала для издателей и разработчиков игры последней возможностью еще раз основательно подогреть потенциальную аудиторию. Благо сделать это, имея в руках проект подобного уровня, совсем не сложно. Несмотря на то что World in Conflict противостоят серьезные конкуренты, у игры есть все шансы стать лучшей RTS этого года. Это и отличная графика, и продуманный баланс сторон, и приятный и удобный интерфейс. Подробнее о достоинствах игры мы расскажем в нашем видеопревью.



LEGENDARY: THE BOX

На саммите E3 издательство Gamecock анонсировало новую игру под названием Legendary: The Box. Кстати, игра разрабатывается студией Spark Unlimited, которая, может быть, известна тебе по Call of Duty: Finest Hour. На этот раз, правда, создатели изменили уже изрядно поднадоевшему сеттингу Второй мировой войны и вовсю осваивают готический стиль. Сюжет игры повествует о незадачливом воре Чарлзе Диккенсе, который похитил ящик Пандоры и, разумеется, открыл его. Дальнейшие события должны быть вполне очевидны для любого геймера. В качестве движка используется технология Unreal Engine 3 – эта технологическая основа позволяет выдавать невероятно детализированную и достоверную картинку. Впрочем, суди сам – видео перед тобой.

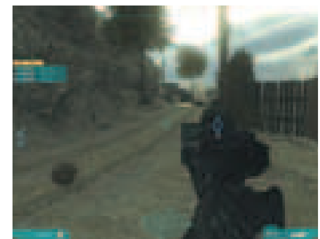


PATCHES

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 V1.02 EN

Обновление в первую очень будет необходимо любителям онлайна. Исправлены ошибки в мультиплеере, улучшена античитерская система, появилась функция сортировки серверов и возможность добавлять их в «Избранное». Изменены маркеры бойцов в кооперативе.





TEST DRIVE UNLIMITED V1.66A RU

Исправлены ошибки, приводящие к вылету игры в самый интересный момент. Добавлено два новых автомобиля: Audi RS4 и Nissan Skyline R34. Улучшен сетевой код и защита от читеров, устранены проблемы со звуком, оптимизирована система сохранения. Кроме того, это обновление позволяет участвовать в гонках на официальных серверах.





ЛУЧШИЕ МОДЫ НА DVD

TRANSFORMERS MOD V2.0

Несмотря ни на что, поклонники Battlefield 1942 делают все, чтобы их любимая игра не ушла в небытие. Второй диск подряд в раздел попадают модификации для нее, причем на этот раз работа заслуженно попала в список лучших модов на DVD. Речь идет о Transformers Mod v2.0, моде, по стечению обстоятельств появившемся одновременно с фильмом Transformers. Это скорее совпадение, поскольку к фильму мод не имеет отношения, зато теперь он оказался как никогда актуальным. В ransformers Mod v2.0 поднята тема популярного в свое время мультсериала. Авторы мода постарались выдержать стилистику персонажей, сделав их псевдорисованными, в этом же ключе создано большинство локаций. Как и полагается, воюют между собой автоботы и десепетиконы, задействованы наиболее известные трансформеры, такие как Мегатрон и Оптимус Прайм. Авторам мода удалось создать даже некое подобие трансформации. Вместо непосредственного изменения модели, правда, происходит экспресс-доставка определенного вида техники, куда робот может сесть.



PROJECT FARCRY

В последнее время с коммьюнити Far Cry происходят необъяснимые вещи. В этом месяце не вышло ни одной карты, зато моды полезли как грибы после дождя. Причем речь идет о по-настоящему крупных модификациях, большая часть которых ориентирована на одиночный режим игры. Именно к этой категории и относится мод Project FarCry. Его создатель предлагает игрокам полноценную одиночную кампанию, являющуюся логическим продолжением событий, происходивших в игре. Джеку снова предстоят смертельно опасные приключения, растянутые на семь зубодробительных уровней. Чтобы игроку жизнь медом не казалась, в Project FarCry число боеприпасов и аптечек сведено к минимуму, без правильной тактики уровни не пройти. Одними только картами дело не ограничилось: создатель Project FarCry пополнил арсенал семью новыми видами оружия, начиная с простых пистолетов и заканчивая всевозможными автоматами и пулеметами. Помимо этого, игрокам предлагаются новые виды техники. Одним словом, поклонников Far Cry ждет масса интересного.



SPORTS CAR CHALLENGE 1.0

К тематике спортпрототипов модостроители обращались не раз, причем не только в случае с rFactor. В 80-х годах гонки на этих монстрах были не менее популярны, чем «Формула-1», но усилиями FIA чемпионат ушел в небытие. Очередной попыткой возродить былую славу стал чемпионат American Le Mans Series (ALMS). Появился этот чемпионат в 1999 году, он состоит из дюжины этапов, включая знаменитые трассы в Ле Мане и Себринге. Именно ему и посвящена модификация Sports Car Challenge 1.0. Строго говоря, это не просто чемпионат спортпрототипов, а целая гоночная серия, в которой участвуют машины различных классов. Здесь есть и серийные автомобили, которые разделены на несколько гоночных классов, и гонки спортпрототипов низшей лиги (LMP2). Разумеется, наибольший интерес вызывают прототипы высшей лиги, LMP1. Тут и скорость, и ревущие турбированные монстры на колесах.



SCOURGE OF CHAOS 1.0

Второй месяц подряд в список лучших модов месяца попадает работа для Warhammer 40.000: Dawn of War: Dark Crusade. На этот раз модификация попалась не такая масштабная, как Inquisition Daemonhunt, но все же она достойна пристального внимания. Scourge of Chaos 1.0 интересен прежде всего своей концепцией. Дело в том, что автор модификации поставил себе задачу приблизить игру к правилам настольной Warhammer 40.000, и в своем начинании он значительно преуспел. Игра изменилась настолько, что всю тактику придется переписывать с чистого листа. Отныне командиры не просто сильные юниты: это настоящие машины смерти, способные превратить в кровавую труху целые отряды пехотинцев. Серьезно переработана и техника: теперь для пехоты это по-настоящему грозное оружие, даже самые простые машины становятся смертельно опасными. Также мод добавляет по паре юнитов четырем расам.



AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

В то время как для оригинальной Age of Empires III карты почти не выходят, для Age of Empires III: The Warchiefs их поток не ослабевает. В этот раз тебя ожидает пять новых работ: Last Frontier, New Sweden, Rivertide, The Malta Invasion и The Revolutionary War: The Carribean. Стоит отметить, что в отличие от работ предыдущего месяца карты являются полноценными сценариями.





ARMA: ARMED ASSAULT

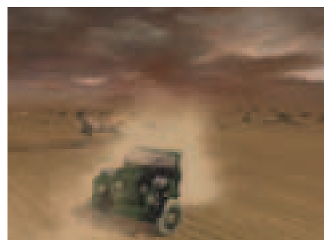
Наиболее представительно на этом диске выглядит раздел авиации. Тебя ожидают такие работы, как MH60 Seahawk US Navy и WW1 Camels. Первый адд-он добавляет морскую версию вертолета UH-60 Black Hawk, а второй – различные версии истребителя Sopwith Camel. Также неплохо представлен раздел вооружения, куда попали M25 Sniper Rifle и SVD Dragunov v1.0. Техника представлена обновленной версией БМД-1.

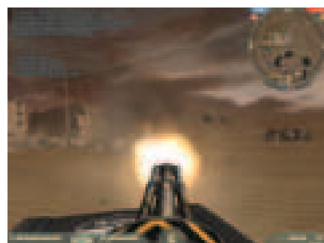




BATTLEFIELD 2

Центральное место в разделе занимает демо-версия занимательной модификации Marauders. По своей концепции она является идейным продолжением знаменитой гоночной аркады Interstate 76. Перемещение пешком отсутствует, в моде присутствуют лишь автомобили, на них и предстоит воевать. По задумке авторов Marauders, противостояние идет между американцами и англичанами, автопарк подобран соответствующий.

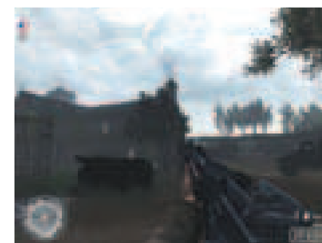




CALL OF DUTY 2

После долгой спячки коммюнити Call of Duty 2 снова увеличило свою активность. О рекордах производства речь не идет, но дюжина карт в этом месяце набралась. Примечательно, что тихие французские городки картоделам явно приелись: значительно вырос процент работ, не имеющих исторической привязки. К числу фэнтезийных локаций относятся такие работы, как mp_FEAR Dessert 2.0, mp_GOB Arena и mp_GOB Eagles Nest v2.

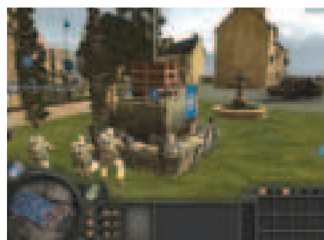




COMPANY OF HEROES

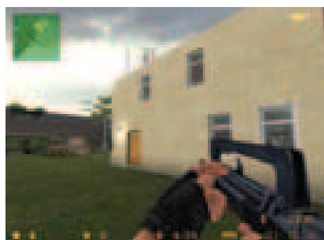
В нынешнюю подборку попало восемь карт. Прежде всего стоит отметить работу под названием BigMike's Map v2. Создана она специально для тех, кто не любит строить базы и предпочитает битву стенка на стенку. Это напряженная миссия, где основную роль играют пехота и артиллерия. Американцам необходимо штурмовать немецкие базы, причем немцам предоставлены все возможности для того, чтобы основательно окопаться.





COUNTER-STRIKE: SOURCE

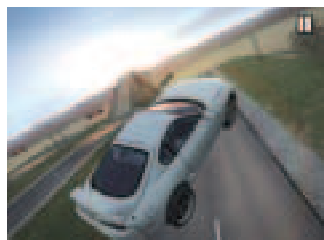
По сравнению с предыдущим месяцем число карт для классических режимов увеличилось. Поклонникам классического Counter-Strike предлагаются cs_Contrast и cs_Iraq, для любителей режима Defuse мы приготовили карты de_Subway z и de_Unbomb. Особняком держится необычная по концепции карта Knives Only Lava. Из оружия здесь выдаются исключительно ножи, впрочем, в центре карты можно найти и гранаты.

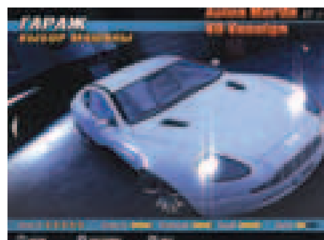




CRASHDAY

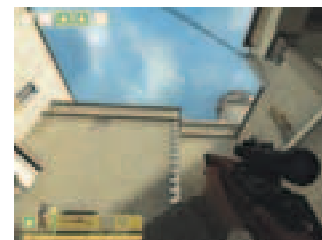
Нынешняя подборка стала едва ли не самой масштабной за все время. Машин в этот раз пять штук, из них три модели (1970 Oldsmobile 442 aka the Sabre 1.0, 1971 Buick Riviera Boattail Gran sport Final и The Linerunner final) являются конверсиями из GTA: San Andreas. Еще более ударно поработали картостроители. Трасс набралось аж восемь штук, из них особого внимания достойны High Race и Track Check.

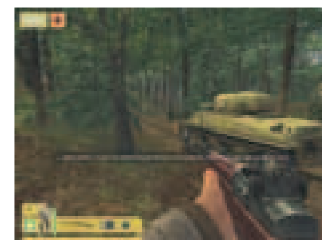




DAY OF DEFEAT: SOURCE

Как и в прошлый раз, тебя ожидает дюжина новых карт. Любителям зимних пейзажей мы можем предложить карты dod_Snowblind b1, dod_Snowpine s6 и dod_Foy RC1. Весьма оригинально смотрится карта dod_V2 b1. Действие этой миссии происходит в лесной местности. Колонну американской техники необходимо провести к немецкой базе, откуда стартуют ракеты «Фау-2», по дороге можно взорвать пару блок-постов.





ДОПОЛНЕНИЯ

DOOM

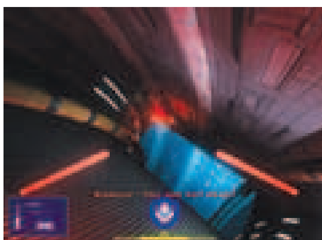
Для всех истинных старых думеров мы приготовили еще немного счастья под названием Neo Doom. Это не только полный набор эпизодов для Doom II, но и полноценная конверсия. Теперь, к примеру, можно подобрать два пистолета и стрелять с двух рук. Кроме этого, появился очень мерзкий враг – солдатик с бензопилой. Как увидишь его, сразу же стреляй, ибо стоит ему до тебя добежать – придется открывать Load Game.

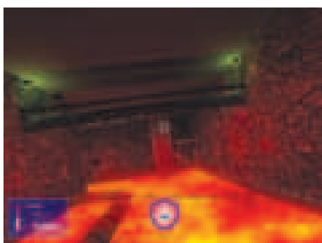




DOOM 3

Центральное место в подборке занимает Into Cerberon V0.0.3a, обновленная версия уже попадавшей на наши диски модификации. Со времен последнего появления с модом произошла масса изменений. Например, была серьезно переработана система повреждений. Не пустует и раздел карт. Твоему вниманию предлагаются две сетевые локации, особо советуем de_Dust2 v1.0, созданную по мотивам карты для Counter-Strike.





F.E.A.R.

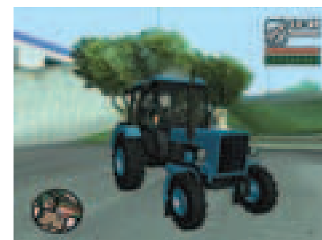
Раздел на этом диске представлен четырьмя картами. В нынешнем месяце у картостроителей основной темой были огромные комнаты, по которым бегают карлики. Именно в таком ключе выполнены работы GPK: TheLounge, Infested и Lobo's Room Beta. В случае с двумя последними картами игрокам предоставляется не просто комната, а полноценная квартира. Для любителей рукопашного боя предлагается карта Mosuga.

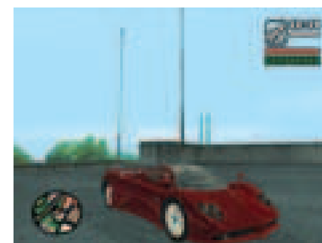




GTA: San Andreas

Открывают нынешнюю подборку поистине термоядерные мотороллеры Tuned Piaggio и Tuned Yamaha Aerox. На таких драндулетах можно и Ferrari оставить позади. Подборка автомобилей традиционно включает в себя три десятка работ. Из них особо выделяются такие машины, как 1968 Dodge Charger R/T, BMW 850i E31, Ford RS200 Rally Car, Mazda RX-7 Veilside Fortune, Nemixis, Plymouth Hemi Cuda и Plymouth Roadrunner 383.





MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 2004

Microsoft Flight Simulator X в этот раз осталась не у дел, зато поклонники предыдущей части игры работают не покладая рук. Любителям нестандартных работ мы предлагаем целый набор аэродромной техники: тягач Project Pushback, автобус Airport Shuttle Bus и машину сопровождения Innsbruck Airport Follow Me Car. В подборку попала десятка самолетов вроде Pfalz DIIIa и MIG-37B Ferret-E.

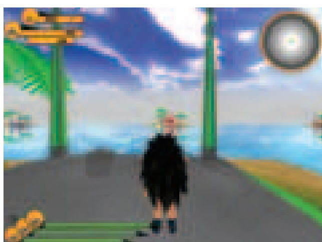




HALF-LIFE 2

В этом месяце поклонники Half-Life 2 работали менее активно, тем не менее на две модификации можно рассчитывать. Первым номером идет обновление для мода Dragonball: Source. Также на диск попала Neoforts v1.77, любопытная модификация для любителей командных баталий. От себе подобных Neoforts v1.77 отличается тем, что игроки здесь самостоятельно возводят укрепления, используя наборы блоков.





OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Создатели Liberation 1941-45 представили очередное обновление. Liberation 1941-45 1.09 – это не только поправленные ошибки, но и множество полезных добавлений. В новом патче нашлось место различным вариантам танка БТ-7, пушкам ЗИС-2 и ЗИС-3 и автобусу ГАЗ-0330. Помимо патча для Liberation 1941-45 в подборке появились танки LT vz.38 и LT.vz.40 и пара самолетов.





ORBITER

Центральным файлом в разделе Orbiter стал Shuttle Fleet 3.9.3. Раньше адд-оны с американскими космическими челноками выпускались отдельно, теперь они сведены в один архив. В итоге получилась одна из наиболее масштабных работ для Orbiter. В адд-он помимо самих челноков входит тренировочный самолет. Также ищи на диске Shuttle Fleet Expansion Pack 3.9.3, добавляющий множество дополнительного материала.

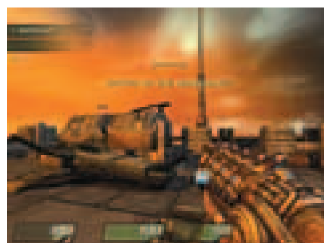




QUAKE 4

Острый недостаток в больших модификациях поклонники Quake 4 стараются восполнить картами. В нынешней подборке нашлось место и для одиночной миссии – Strombine. Игроку предстоит устроить небольшой рейд по подземным коммуникациям Строггов, недостатка в противнике тут явно не наблюдается. Также ищи четыре карты для сетевых баталий – Coldburn Beta 1.0, Rooftop R4, Sunshine beta 2 и The Fragging Yard v3.





rFactor

Большинство материалов в нынешней подборке предназначено для тех, кто предпочитает гонки по грунтовым трассам. Прежде всего стоит обратить внимание на модификации Big Block Modifieds 1.1 и NZ Stockcars 1.1. Оба мода предлагают опробовать гонки на машинах, напоминающих багги, которые несутся по грязи, как спорткары по автобану. Также предлагаются пять трасс, все они заточены под гонки по грунту.





STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II – THE SITH LORDS

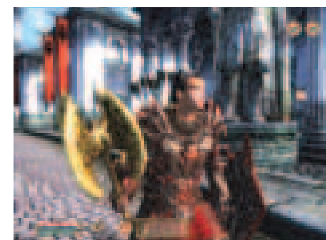
Бедность в KOTOR II никогда не была бедой. Но вот с любовью тяжко. И автор мода Love Story исправил положение. Теперь у главного героя есть возможность обменяться признаниями в любви с Handmaiden. Правда, для этого необходимо выполнить несколько условий: например, главный герой должен быть мужчиной и стоять на Светлой стороне.

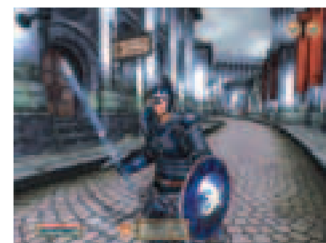




The Elder Scrolls IV: Oblivion

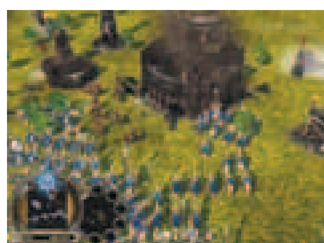
По сравнению с предыдущим месяцем число плагинов несколько упало, но все равно их набралось больше двух десятков. Основной темой нынешнего месяца стало вооружение, подобных работ едва ли не половина. Из большого списка плагинов с оружием стоит отметить такие работы, как DevilSlayer 1.0, DireBattleaxe 1.0, Dreadweave Complete 1.4, Kynareth Armory 1.0, The Rotating Mace 0.3 и Zelda OOT Equipment Mod 0.77.





The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King

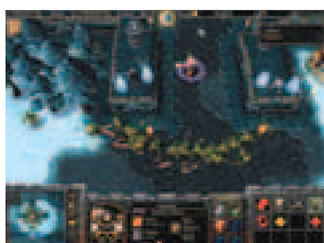
Как и в прошлый раз, мы приготовили для тебя шесть карт. Тем, кто не любит отвлекаться на обустройство базы, можем предложить работу под названием Armageddon v2. В подобном ключе выполнена и карта Recipe Battlefield v2. По задумке автора, война идет за уничтожение статуи, которая символизирует базу героя.





WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

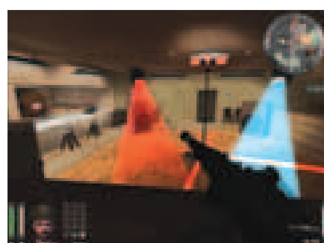
Без нестандартных работ не обошлось и в нынешней подборке. Самой неординарной среди них стала карта Run Kitty Run v7.9g. В этой забавной миссии предстоит управлять котом, который оказался посреди собачьей стаи. Любителям жанра «стенка на стенку» мы можем предложить карту Tech Tank Wars 0.1.9. Интересно, что управлять здесь можно сразу десятком героев.

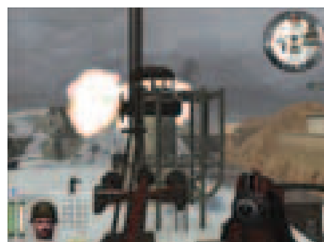




WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Карт в этом месяце чуть меньше, чем обычно, но на десяток работ можно рассчитывать. Традиционно для Wolfenstein: Enemy Territory большинство работ требуют от игроков выполнения определенных заданий: необходимо либо выкрасть документы, либо что-нибудь подорвать. Исключения составили лишь такие карты, как Jungle Sniper Beta 2 и Hospital Sniper Beta 1. Это подарок снайперам.

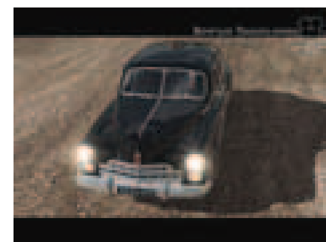




WORLD RACING 2

Недостаток отечественных машин в нынешнем месяце восполнен сразу двумя машинами. Первым номером выступает ГАЗ-12, более известный как ЗИМ. Также тебя ждет ВАЗ-2106, знаменитая «шестерка». Тем, кто предпочитает суперкары, мы можем предложить целый ряд известных автомобилей. К твоим услугам такие машины, как Maserati MC12 v1.0, McLaren F1 LM v1.0, Porsche 997 Turbo 1.0 и McLaren F1 v1.0.





СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Новости

Aion
Blacksite: Area 51
Assasin's Creed
Brothers in Arms: Hell's
Highway
Call of Duty 4:
Modern Warfare
Company of Heroes:
Opposing Fronts
Crysis
Dungeon Runners
Enemy Territory: Quake
Wars
Frontlines: Fuel of War
Gears of War
Halo Wars
Kane & Lynch: Dead Men
Legendary: The Box
Medal of Honor:
Airborne
Mercenaries 2:
World in Flames
The Chronicles of Narnia:
Prince Caspian
NHL 08
Half-Life 2: Portal
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Stranglehold
Unreal Tournament III
World in Conflict

Превью

BlackSite: Area 51
Call of Duty 4:
Modern Warfare
Company of Heroes:
Opposing Force
Crysis
Dungeon Runner
F.E.A.R. Perseus Mandate
Frontlines: Fuel of War
Gears of War
Halo Wars
Juiced 2
Legendary: the Box
Mercenaries 2:
World in Flames
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky
Stranglehold
Unreal Tournament III
World in Conflict

Ревью

Halo 2
Адреналин 2: Час пик
7.62
Sid Meier's Civilization IV:
Beyond the Sword
Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter
Ratatouille
Завтра война: Фактор К
Hospital Tycoon

Special

Репортаж с E3
Дневник разработчика
Assassin's Creed
Интервью с продюсером
Assassin's Creed
Презентация
Assassin's Creed
Интервью с художествен-
ным директором
Blacksite: Area 51
Презентация Call of Duty 4:
Modern Warfare
Презентация Crysis
Презентация Mercenaries 2:
World in Flames
Интервью с главным
дизайнером Medal of Honor:
Airborne

Трейлеры

7.62
Age of Empires III:
The Asian Dynasties
Aion: Tower of Eternity
(2 ролика)
Assassin's Creed
Beowulf
BioShock
Call of Duty 4:
Modern Warfare (4 ролика)
Combat Mission: Shock Force
Company of Heroes:
Opposing Fronts
Cryostasis
Crysis
Death Track: Resurrection
F.E.A.R. Perseus Mandate
Final Fantasy XI:
Wings of the Goddess
Frontlines:
Fuel of War (4 ролика)
Fury (3 ролика)
Galactic Assault:
Prisoner of Power
Gears of War
Guild Wars: Eye of the North
(2 ролика)
Haze
Hegemony: Philip of Macedon
Hellgate: London (7 роликов)
Jagged Alliance 3
Juiced 2: Hot Import Nights
Kane & Lynch: Dead Men
King's Bounty: The Legend
Mercenaries 2:
World in Flames
NHL 08 (2 ролика)
Pirates of the Burning Sea
Project Offset
Starcraft II
Stranglehold
Supreme Commander:
Forged Alliance
Universe at War:
Earth Assault (2 ролика)

Демо-версии

Civilization IV:
Beyond the Sword
Gods: Lands of Infinity
Special Edition
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
Transformers: The Game

Дополнения

Age of Empires III
Age of Empires III:
The Warchiefs
Aliens vs. Predator 2
Arma: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty: United Offensive
Call of Duty 2
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
F.E.A.R.
Grand Theft Auto:
San Andreas
Half-Life 2
Homeworld 2
Jade Empire
Microsoft Flight Simulator 2004
Operation Flashpoint:
Resistance
Orbiter
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra:
Ostfront 1941-45
rFactor
S.T.A.L.K.E.R.:
Shadow of Chernobyl
Sid Meier's Civilization IV
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars: Jedi Knight –
Jedi Academy
Star Wars:
Knights Of The Old Republic
Star Wars: Knights Of The Old
Republic II – The Sith Lords
The Elder Scrolls III: Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2:
Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Titan Quest:
Immortal Throne
Unreal Tournament
Unreal Tournament 2004
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein:
Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

Battlefield 2
Marauders 0.1 Demo
Battlefield 1942
Transformers Mod v2.0
Doom 3
Into Cerberon V0.0.3a
Far Cry
Project FarCry
Half-Life 2
Neoforts v1.77
Operation Flashpoint:
Resistance
Liberation 1941-45 1.09
rFactor
Sports Car Challenge 1.0
Big Block Modifieds 1.1
NZ Stockcars 1.1
Warhammer 40.000:
Dawn of War: Dark Crusade
Scourge of Chaos 1.0

Драйверы

ATI Catalyst 7.7
Windows Vista 32-bit
ATI Catalyst 7.7
Windows Vista 64-bit
ATI Catalyst 7.7 Windows XP
DirectX 9.0c (Июнь 2007)
ForceWare 162.18
Win2000/XP (32-bit)
ForceWare 163.11 Vista (32-bit)
ForceWare 163.11 Vista (64-bit)
NVIDIA nTune 5.05.47.00
Realtek AC97 Vista Driver 6243

Патчи

Адреналин 2:
Час пик v1.1.2.0 RU
Владыки Астрала v1.4x – v1.5
Вторая мировая.
Издание второе v1.6.0.59 RU
Call of Juarez v1.1.1.0 EN
Colin McRae: DiRT v1.2 EU/US
Command & Conquer 3
Tiberium Wars v1.06 RU
Company of Heroes
v1.70 – v.1.71 RU
Pro Cycling Manager/
Tour de France 2007 v1.0.1
Tom Clancy's Rainbow
Six Vegas – Набор
мультиплеерных карт
Test Drive Unlimited v1.66a RU
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
v1.02 EN
World of Warcraft: the Burning
Crusade v2.1.2 – v2.1.3 US

Путеводитель

Чит-программы

ArtMoney SE 7.26
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
Trainer Maker Kit Rus 1.51
WinHEX 14.2 SR1

Сохраненные игры

Arena Wars Reloaded
Chicken Little
Destination: Treasure Island
LA Street Racing
Overlord
Perimeter:
Emperor's Testament
Ride! Carnival Tycoon
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
Transformers: The Game

Трейнеры

Chicken Little
Driver: Parallel Lines
(2 трейнера)
Eragon
Faces of War
Frontline: Fields of Thunder
Galactic Civilizations II:
Dark Avatar
Gothic III
Lost Planet: Extreme Condition
Lost Planet Extreme Condition
v1.002 DX9
Lost Planet Extreme Condition
v1.002 DX10
Overlord (2 трейнера)
Penumbra: Overture
Prey
RACE – The WTCC Game:
Caterham Expansion
Red Ocean
Silverfall
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
Transformers: The Game

Shareware

Birds On A Wire
City Magnate
Crusaders of Space 2
Evil Invasion

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

Софт

Свежий софт

Софт-стандарт

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советую поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходим скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни адд-он не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Почему у меня не ппросматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

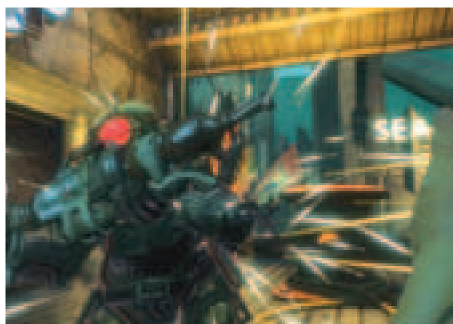
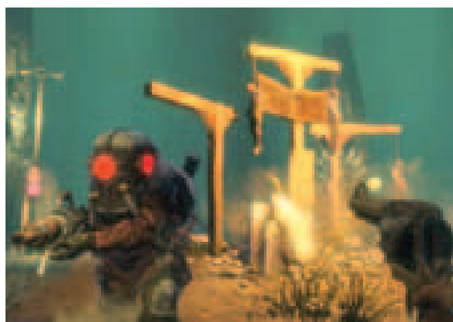
Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

PC игры






Ну что, тебе понравились наши отчеты о **E3** и **BlizzCon**? Тогда готовься: в следующем номере ты узнаешь самые горячие подробности о прошедшей в Лейпциге европейской выставке **Games Convention 2007**. Если американцы на E3 пускали только прессу, то организаторы GC приглашают всех желающих. А это означает следующее: громкая музыка, полуодетые модели и много-много людей, снующих туда-сюда. Но это нас не остановит.

Будет ли на шоу что-нибудь новенькое? О да! Европейские компании готовятся представить множество своих новых проектов. Поговаривают, что даже **Piranha Bytes** продемонстрирует свежую ролевую игру, которую готовит уже под крылом **Deep Silver**.

А еще наши редакционные метеорологи предсказывают осенний игропад. Им можно доверять: ведь уже совсем скоро на прилавках появится знаменитый ***BioShock***. Ни много ни мало один из главных претендентов на громкий титул игры года. Да еще и от команды настоящих мастеров. Мы ждем его с большим нетерпением. Как и ***Stranglehold***, который наконец тоже попадет в наши руки. Не менее громкий экшен, и он наверняка оставит след в душе многих поклонников жанра.

А пока **ESRB** не добралась до российских журналов, мы успеем раскрыть тему секса и порнографии в компьютерных играх. Вспомним все самые «горячие» проекты и пикантные ситуации, которые там встречались.

В прошлый раз Правильный обещал рассказать о самых лучших боссах, но из-за выставок банально не хватило места для материала. Зато теперь он обязательно появится.

ДО ВСТРЕЧИ 26 СЕНТЯБРЯ

КОДЕКС ВОЙНЫ



Ino-Co Game Development

1С ФИРМА “1С”

PC ИГРЫ



LINEAGE II

THE CHAOTIC CHRONICLE



STARCRAFT II ➤ SID MEIER'S CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD ➤ CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

#9(45) СЕНТЯБРЬ 2007